2

LA RIVOLTA DEGLI ULKHAN

FEDERICO RIGHI

soulkey

libri NOSTRI

libri
NOSTRI

Al primo e ultimo pensiero
della giornata ...

RINGRAZIAMENTI:
un profondo ringraziamento a tutto il team di Librogame's Land, che ha permesso di dar vita per la seconda volta al sogno di essere scrittore. Un sincero abbraccio a Yanez Servadei, che con la sua straordinaria abilità ha reso vive le parole di questo libro, e a Davide Bonvicini, indefesso e strenuo combattente nella crociata contro gli errori di editing, senza il quale questo lavoro non avrebbe probabilmente mai visto la luce.

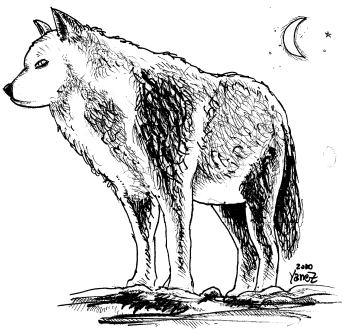
2011, Federico Righi per il testo
2011, Yanez Servadei (www.yanezservadei.com) per le illustrazioni
2011, Librogame's Land – www.librogame.net
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan
Copertina stampabile a cura di Lucky
Impaginazione a cura di Dirk06

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

LA RIVOLTA DEGLI ULKHAN

FEDERICO RIGHI

illustrato da Yanez Servadei



librogame's LAND

www.librogame.net

REGISTRO D'AVVENTURA

PERSONAGGIO	
NOME	GILDA
ESPERIENZA	LIVELLO

CARATTERISTICHE SPECIALI	LIVELLO
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	

SACCA (massimo 10 oggetti)	RAZIONI
1	
2	
3	
4	
5	BORSA
6	
7	
8	
9	
10	

ARMAMENTO	
ARMI CORPO A CORPO	
1	
2	
ARMI A DISTANZA	
1	
Faretra: SÌ/NO	Frecce:

CARATTERISTICHE di BASE		
ABILITÀ	**RESISTENZA**	**MANA**
Iniziale: **Massima:** **Attuale:**	**Iniziale:** **Massima:** **Attuale:**	**Iniziale:** **Massima:** **Attuale:**

ANNOTAZIONI

DIARIO DI COMBATTIMENTO

Avversario: **Abilità:** **Resistenza:**	**Avversario:** **Abilità:** **Resistenza:**
Avversario: **Abilità:** **Resistenza:**	**Avversario:** **Abilità:** **Resistenza:**
Avversario: **Abilità:** **Resistenza:**	**Avversario:** **Abilità:** **Resistenza:**
Avversario: **Abilità:** **Resistenza:**	**Avversario:** **Abilità:** **Resistenza:**
Avversario: **Abilità:** **Resistenza:**	**Avversario:** **Abilità:** **Resistenza:**
Avversario: **Abilità:** **Resistenza:**	**Avversario:** **Abilità:** **Resistenza:**
Avversario: **Abilità:** **Resistenza:**	**Avversario:** **Abilità:** **Resistenza:**
Avversario: **Abilità:** **Resistenza:**	**Avversario:** **Abilità:** **Resistenza:**

UNA NUOVA MINACCIA

Estratto dalle cronache del ciambellano di corte
La notizia della caduta di Mano Nera si è diffusa ai quattro venti a una velocità impressionante. Prima ancora che la corte avesse annunciato ufficialmente la scomparsa del terribile brigante, nelle città di tutta Sirdania sono esplose spontanee manifestazioni di gioia e tripudio: la gente si è riversata nelle piazze, liberando in un sol colpo la tensione accumulata in anni di paure e tormenti, e lasciandosi andare a feste improvvisate, balli e canti come non accadeva ormai da lunghissimo tempo.
Nessuno conosce l'identità del coraggioso eroe che ha stanato il perfido criminale eliminandolo per sempre dalla faccia della terra; c'è chi dice che si tratti di un nobile cavaliere, ma vi è anche chi mormora che si tratti solamente di uno sconosciuto guerriero, o di un giovane mago proveniente da terre lontane. La corte di Walhassa e le Gilde non hanno voluto rivelare alla gente il nome e il volto del loro salvatore, tuttavia non v'è dubbio che egli abbia agito sotto il loro impulso.

Dagli Annali del Regno di Sirdania, cap. 170: la nuova era.
Numerose bande di briganti furono stanate e incarcerate, e i pochi che riuscirono a fuggire si diedero alla macchia: le città del regno erano ormai troppo pericolose. L'esercito regio e le Gilde riuscirono a riprendere in mano la situazione giorno dopo giorno, liberando le amministrazioni cittadine e le alte sfere dell'esercito dai personaggi collusi con le bande di briganti e ristabilendo un certo controllo sul territorio, grazie soprattutto all'opera del generale Orghoz. Questo, almeno, finché non si sciolse il Gran Consiglio delle Gilde.

Dal diario di Khrim il Lesto, braccio destro dell'ultimo Maestro Anziano degli Accoliti
La morte dei cinque Maestri Anziani è stato un evento tragico, che segnerà per sempre il destino delle Gilde. Ho accettato la carica di Maestro Anziano reggente per puro spirito di abnegazione e per devozione nei confronti della mia Gilda, ma ero conscio che si trattava solamente di un incarico temporaneo. La verità, purtroppo, è che nessuno sarà più in grado di sostenere l'incarico: troppe ormai sono diventate le voci secondo le quali lo stesso spirito di Mano Nera, in punto di morte, abbia maledetto la carica di Maestro Anziano.

Dai verbali dell'ultimo Gran Consiglio delle Gilde: l'intervento di Glaus Ityan, membro della Gilda dei Maghi
Suvvia, colleghi, guardiamo in faccia la realtà: questo congresso non ha più ragione di esistere. L'unico vero motivo per il quale si era restaurata questa antica e nobile istituzione era la necessità di protezione dalla minaccia di Mano Nera, ma ora il brigante è morto. Questa lunga, estenuante guerra ci ha prosciugato di tutte le nostre forze, mettendoci gli uni contro gli altri; i giochi di potere per sedersi su quel soglio e guidare le nostre comunità hanno arrecato più danni che benefici alle genti di Sirdania, e la popolazione è stanca di noi.
Amici, vi invito a una decisione dura, difficile, ma che può segnare il destino del nostro regno nei decenni a venire: sciogliamo una volta per tutte il Gran Consiglio, e dedichiamoci alla nostra vera, originaria vocazione, educando e istruendo i giovani più dotati, perché il futuro di Sirdania sia più radioso che mai.

Dagli Annali del Regno di Sirdania, cap. 170: la nuova era
Il Gran Consiglio fu infine sciolto: le Gilde decisero di non nominare alcun successore ai cinque valorosi Maestri Anziani caduti a causa del maleficio di Mano Nera, e si dedicarono a una completa riorganizzazione, ricostruendo le sedi andate distrutte o abbandonate negli anni bui e cominciando a re-

clutare nuovi adepti.
La popolazione inizialmente accolse il cambiamento con sospetto, memore della latitanza delle Gilde nei giorni in cui i briganti di Mano Nera mettevano a soqquadro tutta Sirdania, ma presto ritornò viva anche la loro fiducia.
Il fatto che più di ogni altro segnò la riconciliazione delle Gilde sia con la popolazione che con l'esercito regio fu lo scioglimento di gran parte delle truppe delle Gilde, che cedettero il controllo del territorio ai soldati al servizio della corte. Se il Re dormiva ancora placidamente il suo sonno senza fine, la corte col passare delle settimane ritrovò l'antico rispetto e la lealtà dei cittadini.

Waiflus Kanembragh, "l'avvento degli Ulkhan", p. 50
Alcuni adepti delle Gilde non accettarono di buon grado le novità dei mesi successivi alla scomparsa di Mano Nera. Sciogliere il Gran Consiglio e le truppe interne fu considerato un atto vergognoso, indegno dell'antico prestigio di queste istituzioni. Sottomettersi di nuovo al Re dormiente pareva a molti un abominio contro natura, l'ombra della perversione di qualche mente malata.
Tra gli oppositori del nuovo corso inaugurato dalle Gilde vi erano anche alcuni potentissimi membri di tutte e cinque le organizzazioni, uniti ad altri membri di spicco della società. I personaggi più influenti tra i dissidenti cominciarono a riunirsi in segreto, discutendo su come poter riportare le Gilde sulla loro strada; inizialmente i loro propositi erano pacifici, ma ben presto all'interno di questi congressi segreti cominciò a imporsi l'idea che valesse la pena di prendere le armi e affrontare i direttivi delle Gilde con ogni mezzo pur di ripristinare l'antico potere.
Il più carismatico tra questi personaggi fu senza dubbio Ak Durbal, rinomato per le sue straordinarie conoscenze in campo scientifico e tecnico, discendente di un'antica e ricchissima famiglia nobiliare, la quale in passato aveva offerto Maestri Anziani a Paladini, Accoliti e Maghi, e lui stesso un

tempo membro della Gilda dei Paladini. Il suo nome divenne molto presto famigerato all'interno dei circoli, e il suo ascendente crebbe a dismisura in poche settimane.
Fu sua l'idea di istituire una sorta di sesta Gilda trasversale, che si insinuasse occultamente all'interno delle Gilde ufficiali per scardinarle dall'interno e portare all'avvento di una nuova era dominata dal potere degli illuminati, i depositari della sapienza delle Gilde. Il rimando alla Gilda degli Oscuri era evidente, ma nessuno osò opporsi alla volontà di Ak Durbal. E così, in una notte d'inverno vide la luce la Gilda degli Ulkhan, i Lupi Bianchi.

Dal Libro degli Illuminati, il diario segreto di Ak Durbal
È giunto il momento della gloria eterna, in cui viene finalmente squarciato il velo della conoscenza; coloro i quali si faranno trovare pronti all'alba della nuova era potranno essere investiti della gloria eterna. L'epoca del caos, della superstizione e dell'ignoranza è giunta al termine: una nuova epoca nasce sulle ceneri del passato, guidata dal Lupo Bianco!

Dal diario di Khrim il Lesto
È morto tra le mie braccia, dilaniato da quella maledetta esplosione… povero ragazzo, solo vent'anni, nel pieno della giovinezza, pronto a servire gli dei e i suoi confratelli… e come lui, gli altri dieci…
Il male è simile a una malvagia idra: tagli una testa e ne spuntano sempre di nuove… ma questo no, ciò che è accaduto non aveva precedenti, non me lo sarei mai aspettato. Una nuova minaccia ci attanaglia. Non posso crederci…

Dagli Annali del Regno di Sirdania, cap. 172
Il primo segnale del "cambiamento" evocato da Ak Durbal fu talmente terribile da scioccare l'intero regno. Un giovane Mago, conosciuto per la sua abilità e dedizione allo studio, si fece esplodere all'entrata del quartier generale di Walhassa degli Accoliti, causando una dozzina di morti e decine di

feriti. Durante il marasma causato dall'esplosione, qualcuno ebbe il tempo di vergare sul muro distrutto della sede un simbolo sconosciuto, il volto di un Lupo bianco.

Il primo monito degli Ulkhan alla corte di Walhassa
Quello che è successo oggi accadrà di nuovo quando meno ve lo aspetterete. Il male non si ferma mai. c'è solo un modo per porre fine a tutto ciò: lasciare il potere nelle mani di chi merita veramente di possederlo! Avete sette giorni di tempo per sciogliere le Gilde e proclamare unica depositaria delle conoscenze ancestrali la Gilda degli Ulkhan, o l'ira dei Lupi Bianchi vi annichilirà!

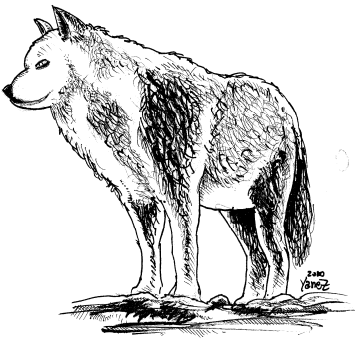
Waiflus Kanembragh, "l'avvento degli Ulkhan", p. 103
Al primo attentato ne sono seguiti molti altri, uno più atroce ed efferato dell'altro. Scalpore ha suscitato la violenta rappresaglia contro un villaggio sul lago Sulanwel, alle porte di Walhassa, che ha causato decine di morti.
Periodicamente le sedi delle Gilde e la corte sono raggiunte da messaggi minatori, ma nessuno ha intenzione di cedere a questi biechi ricatti. Alcuni Ulkhan sono stati individuati e fermati in tempo, impedendo autentiche stragi, ma nella maggior parte dei casi i Lupi Bianchi sono riusciti a dileguarsi nell'ombra in tempo, sfuggendo alla cattura.
Lo stesso Ak Durbal, una volta divenuto palese il suo ruolo nella fronda Ulkhan, si è rifugiato nella rocca di Ismanias, la fortezza di famiglia, nella quale si segnalano strane attività e un anomalo raduno di forze belliche e personalità del campo scientifico.
Non è stata mai provata la connessione di Durbal ad alcun attentato, ed è risaputo che il nobile gode di ampio appoggio da parte di altre famiglie altolocate, pertanto l'esercito reale non ha mai osato un attacco diretto alla rocca. Esistono però anche ragioni ben più gravi per questo temporeggiamento, ragioni sulle quali le Gilde hanno cercato di mantenere il segreto con ogni mezzo.

Dal diario di Khrim il Lesto
Le riserve di polvere di Shragazan, il più potente esplosivo, sono state trafugate durante il trasferimento dalle miniere sul Mare Interno verso la capitale: il convoglio che le trasportava distrutto, i membri della spedizione morti, uno dopo l'altro. Non c'è dubbio su chi sia la causa di tutto ciò… ma non c'è modo di fermarlo, non senza scatenare una nuova, disastrosa guerra civile. Sembra di vivere costantemente sul ciglio di un burrone: il silenzio di giornate come questa fa sperare che non accadrà nulla, che tutto si risolverà di nuovo, ma in fondo al cuore non riesco a dimenticare che un semplice alito di vento potrebbe farci sprofondare in un abisso di dolore e disperazione, segnando forse una volta per tutte la fine di Sirdania.

Ultimo monito degli Ulkhan
Un nuovo ordine nascerà dalle ceneri di Walhassa.
Avete due settimane di tempo per consegnarci il controllo della capitale e sciogliere le Gilde, altrimenti un ordigno di potenza inaudita distruggerà per sempre la vostra capitale.
Non temiamo la morte: siamo pronti a sacrificare centinaia di vite innocenti, persino al martirio, pur di salvare tutte le altre migliaia di persone che popolano Sirdania. A voi la scelta.
I Lupi Bianchi sono la risposta: sappiate prendere la scelta giusta.

Testimonianza di un membro del circolo degli scienziati di Sirdania
Vi dico che è scomparso! Non se n'è semplicemente andato, non avrebbe mai abbandonato i suoi esperimenti, era così vicino a farcela, a realizzare il suo sogno… perché avrebbe dovuto scomparire così, di punto in bianco? E che fine hanno fatto tutti i progetti per la macchina? No, vi dico che c'è qualcosa sotto, Huwal non è tipo da mollare tutto quanto in questo modo…

Waiflus Kanembragh, "l'avvento degli Ulkhan", p. 150
Walhassa vive perennemente sotto la minaccia di attentati. Il clima è funereo, la gente fugge dalla capitale e si nasconde nelle campagne, sperando di scamparla, ma in realtà conosce benissimo il proprio destino: nel momento in cui gli Ulkhan vorranno sfoderare il loro potere nessuno li potrà fermare.
C'è già chi dice che Ak Durbal e i suoi seguaci stiano tramando nell'ombra qualcosa di ben più grave e oscuro. L'ultima missione allestita dalla corte per infiltrarsi a Ismanias è miseramente fallita: quattro uomini non sono mai tornati, il quinto è riuscito a raggiungere un villaggio vicino, ma è spirato prima di poter riferire ciò che aveva scoperto. Si dice che, in preda al delirio, sia stato in grado di proferire solo due parole comprensibili: "morte… distruzione…".
L'ennesimo ultimatum scadrà tra due settimane. Non resta che pregare gli dei perché abbiano pietà di questo popolo…



INTRODUZIONE

Quello che stai per leggere non è un normale libro. Se leggerai i paragrafi uno dopo l'altro seguendo la successione numerica la storia non avrà alcun senso: perché il racconto abbia un inizio, uno svolgimento e una fine dovrai seguire le indicazioni che ti verranno date alla fine di ogni paragrafo. Sarai tu a decidere le sorti del personaggio che andrai a incarnare.

Scoprirai nelle pagine che seguiranno come dare forma al tuo personaggio e come agire nel corso dell'avventura. Per prendere nota delle principali annotazioni, hai a disposizione un Registro d'Avventura.

Se hai giocato il primo volume conosci già le meccaniche di base del regolamento. In questo libro puoi mantenere gli stessi punteggi massimi di Abilità, Resistenza, Mana ed Esperienza che avevi alla fine de *Lo Specchio di Eblis*, così come le Caratteristiche Speciali che avevi scelto durante la prima avventura.

Abbreviazioni
Per giocare questo librogame hai bisogno di una matita, una gomma, un paio di dadi a sei facce e una ottima dose di immaginazione.

Per semplificazione, quando nel testo appare l'indicazione "lancia un dado a sei facce" viene abbreviata in 1D, "lancia due dadi" in 2D e così via. Se invece compare una dicitura del tipo "lancia 2D+2", il significato sarà "lancia due dadi a sei facce e aggiungi 2 al risultato".

CARATTERISTICHE BASE

Punteggi delle Caratteristiche di Base
Le tue caratteristiche base sono tre: Abilità, Resistenza e Mana. Per determinarne i punteggi, segui queste indicazioni:

Abilità: Lancia 1D+6. Segna il totale nella casella "Abilità" del Registro d'Avventura, sotto l'indicazione "Abilità iniziale."
Resistenza: Lancia 2D+24. Segna il totale nell'apposita casella del Registro d'Avventura sotto l'indicazione "Resistenza iniziale."
Mana: Lancia 1D+5. Segna il totale nella casella "Mana" del Registro d'Avventura, sotto l'indicazione "Mana iniziale."

Descrizione

Abilità
Il punteggio di Abilità indica sia la tua attitudine al combattimento che la tua propensione a superare prove di agilità, intelligenza, coraggio ecc.
Questa caratteristica non è soggetta a molte variazioni nel corso dell'avventura; tuttavia, se dovesse subire cambiamenti ricordati di annotare il nuovo punteggio sul Registro d'Avventura. La tua Abilità non può *mai* superare i 12 punti, indipendentemente dai bonus che potresti accumulare.
In qualche occasione il testo ti chiederà di "Testare la tua Abilità". La procedura da seguire in questi casi è la seguente: lancia 2D e confronta il risultato con il tuo punteggio di Abilità. Se la tua Abilità è inferiore al punteggio indicato dai dadi non sei riuscito nel tuo intento, se invece è uguale o superiore hai superato la prova.

Resistenza
Il punteggio di Resistenza indica la salute del tuo personaggio: quando giunge a zero sei morto, e devi ricominciare

l'avventura creando un nuovo personaggio.
Il punteggio di Resistenza varia continuamente nel corso dell'avventura, ma non può mai superare il punteggio iniziale, tranne che nelle occasioni in cui il testo lo indicherà espressamente o quando il tuo personaggio salirà di Livello (vedi sezione *Punteggio di Esperienza e Livelli*). Puoi però recuperare la Resistenza perduta in vari modi: mangiando, riposando, bevendo pozioni magiche, utilizzando erbe curative ecc.

Mana
Il tuo punteggio di Mana ha molteplici funzioni, e la sua gestione costituisce un elemento importante per lo sviluppo del tuo personaggio.
Anch'esso, come la Resistenza, può cambiare molto spesso, ma il punteggio di Mana può anche superare il livello iniziale; ad ogni modo, tieni nota man mano del punteggio massimo di Mana che riesci a raggiungere, perché in alcuni casi potrebbe esserti necessario ricordarlo.
Principalmente il Mana indica la tua buona sorte e la tua capacità di sfruttare l'esperienza accumulata. Tale esperienza può essere sfruttata ad ogni giocata di dadi; sia in Combattimento che quanto Testi la tua Abilità, puoi decidere di usare uno o più punti di Mana per incrementare (o diminuire, a seconda delle occasioni) il risultato dei dadi a tuo piacimento. Ma attenzione, devi decidere quanti punti investire *prima* del lancio, e questi vanno sprecati comunque, che il lancio ti sia favorevole o meno. Quando il punteggio di Mana è sceso a zero non puoi più servirti di questa risorsa, quindi fa' attenzione a non sprecare troppi punti!
Inoltre, i punti di Mana possono essere usati come risorsa di base per poter applicare alcune Caratteristiche Speciali: scoprirai più avanti in che modo.
Per ogni Combattimento superato con successo puoi recuperare un punto di Mana, ma senza superare il punteggio massimo raggiunto fino a quel momento.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Punteggio di Esperienza e Livelli

Il punteggio di Esperienza indica l'evolversi delle conoscenze e delle capacità del tuo personaggio; tale caratteristica è estremamente importante, perché è l'evolversi e l'aumentare della tua Esperienza a determinare il tuo Livello.

Per ogni avversario ucciso, o altrimenti sconfitto o superato in Combattimento, puoi aggiungere 1 punto alla tua Esperienza; la stessa cosa succede ogni volta che riesci a Testare la tua Abilità con successo (tranne quando lo fai per usare un oggetto, applicare una Caratteristica Speciale o un Incantesimo durante il Combattimento, per compiere un attacco a distanza prima del duello, oppure per fuggire), e ogni volta che riesci a risolvere un indovinello o una prova di intelligenza. Infine, ci potrebbero essere delle occasioni speciali nel corso dell'avventura in cui il tuo punteggio di Esperienza aumenterà anche al di là di queste circostanze, ma in questo caso sarà il testo a segnalartelo.

In base al tuo punteggio di Esperienza puoi determinare il tuo Livello, secondo questa tabella riassuntiva:

LIVELLO	PUNTI di ESPERIENZA
1	0 – 7
2	8 – 15
3	16 – 24
4	25 – 35
5	36 – 45
6	46 – 56
7	57 – 67

Se questa è la tua prima avventura il tuo punteggio iniziale di Esperienza è 20: hai raggiunto il Livello 3, e i punteggi iniziali rispecchiano già le tue qualità, con le necessarie modifiche ai punteggi delle Caratteristiche di Base (vedi in seguito). Se invece hai terminato con successo *Lo Specchio di Eblis* puoi ripartire dal punteggio di Esperienza accumulato durante la missione.
In questa avventura il tuo personaggio può raggiungere al massimo il Livello 7, ma nelle prossime avventure potrai ripartire dal punteggio di Esperienza acquisito e progredire quindi nelle tue capacità, raggiungendo Livelli ancora più alti.
Ogni volta che il tuo Livello aumenta, puoi aggiungere 2 punti al tuo punteggio di Resistenza massimo e 2 al tuo punteggio attuale di Mana, che in questo caso può anche superare il valore iniziale; ricordati di annotare i nuovi punteggi nel Registro d'Avventura, sotto l'indicazione "Resistenza massima" e "Mana massimo".
Oltre a ciò, fino al Livello 5 per ogni salto di Livello puoi scegliere due nuove Caratteristiche Speciali fra quelle elencate nel paragrafo dedicato alla tua Gilda; dal Livello 6 in poi potrai invece scegliere o due caratteristiche dei Livelli da 2 a 5 o una di Livello dal 6 in su, selezionando ovviamente solo Caratteristiche appartenenti al Livello già raggiunto: ad esempio, se se raggiungi il Livello 7 puoi scegliere o una Caratteristica Speciale di Livello 6 o 7 oppure due tra quelle non ancora selezionate di Livello dal 2 al 5.

Caratteristiche Speciali
Le Caratteristiche Speciali sono abilità tipiche di ciascuna Gilda. Alcune possono essere comuni a più Gilde, altre invece sono peculiari di una singola Gilda e possono essere scelte solo se si fa parte di essa.
Ovviamente potrai scegliere una certa Caratteristica Speciale solo una volta raggiunto il suo Livello, ma tieni presente che al salto di Livello puoi liberamente scegliere anche una ca-

ratteristica di Livello inferiore a quello appena raggiunto: ad esempio, passando al livello 3 puoi scegliere due nuove caratteristiche di livello 3, una di livello 3 e una di livello 2 o due caratteristiche di livello 2, ma nessuna di livello 4.
Se questa è la tua prima avventura puoi cominciare dal Livello 3: pertanto, possiedi tutte le Caratteristiche Speciali del Livello 1 e hai la possibilità di sceglierne altre quattro fra quelle dei Livelli 2 e 3, a meno che tu sia un Mago, nel qual caso puoi selezionare sei Incantesimi appartenenti a questi Livelli (vedi sezione dedicata al Mago).

Gilde e Caratteristiche di Base
In questa avventura puoi scegliere il nome del tuo personaggio e la sua Gilda di appartenenza fra le cinque Gilde di Sirdania: Guerriero, Paladino, Ladro, Accolito e Mago. In base alla scelta della Gilda, le tue caratteristiche di base verranno leggermente modificate, per rendere conto della tua maggiore o minore attitudine a prove di abilità e combattimenti, oltre che per sottolineare il tuo stato di forma fisica e la tua buona o cattiva stella.

Tieni però presente che la tua Abilità non può superare i 12 punti né scendere sotto i 7, la Resistenza non può assumere un valore iniziale inferiore a 26; e il Mana deve avere un punteggio compreso fra 6 e 11. Nel caso in cui i modificatori previsti dalla tua Gilda portassero i punteggi a superare i valori massimi o scendere sotto i valori minimi, correggi il punteggio portandolo soltanto, a seconda del caso, a quello minimo o massimo (ad esempio, se hai 6 punti iniziali di Mana e scegli di vestire i panni del Guerriero, dovresti patire un -2 iniziale al punteggio di questa caratteristica, ma il punteggio iniziale effettivo rimane 6).

Scegli ora quale delle cinque Gilde vuoi che il tuo personaggio rappresenti, e prosegui la lettura nella sezione ad essa dedicata per scoprire eventuali correzioni da apportare ai pun-

teggi iniziali delle tue Caratteristiche di Base; dopodiché, procedi leggendo la descrizione della tua Gilda, dove ti verranno indicate le tue caratteristiche di partenza e i possibili potenziamenti che potrai scegliere con l'avanzare di Livello. Segna infine nel Registro d'Avventura le Caratteristiche Speciali che già possiedi nella sezione apposita del Registro.

1. ***Guerriero***
   Abilità: Un Guerriero di Livello 1 ha già raggiunto una tecnica formidabile nel Combattimento corpo a corpo, qualsiasi sia l'arma che porta in pugno. Puoi pertanto aggiungere 1 punto alla tua Abilità ogni volta che affronti un Combattimento armato.
   Mana: Gli Dei non guardano di buon occhio un assassino spietato come te. Devi togliere 2 punti al tuo punteggio iniziale di Mana.
   Resistenza: le numerose prove affrontate durante il tuo addestramento sul campo di battaglia hanno segnato il tuo fisico. Togli 3 punti al tuo punteggio iniziale di Resistenza.

2. ***Paladino***
   Una delle capacità più straordinarie di un Paladino è la sua versatilità. Durante il tuo addestramento hai evitato di subire danni che avrebbero compromesso le tue capacità. Le tue Caratteristiche di Base rimangono invariate.

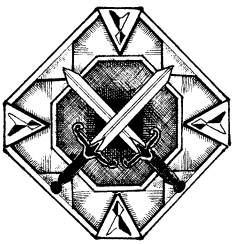
3. ***Ladro***
   Mana: gli Dei non sempre gradiscono il particolare codice d'onore e il comportamento di un Ladro, e non sempre sono propensi a guardarti di buon occhio; devi togliere 1 al tuo punteggio iniziale di Mana.
   Resistenza: hai saputo superare terribili prove durante i tuoi anni di noviziato, temprando il tuo fisico e preparandolo alle sfide che dovrai affrontare nel corso della tua avventura. Puoi aggiungere 2 al punteggio iniziale di

Resistenza.

4. ***Accolito***
   Mana: l'Accolito è l'avventuriero prediletto degli dei; puoi pertanto aggiungere 2 punti al tuo punteggio iniziale di Mana.
   Resistenza: il tuo fisico non è molto preparato alle battaglie sfibranti che dovrai affrontare. Devi togliere 2 al punteggio iniziale di Resistenza.

5. ***Mago***
   Abilità: un Mago non è molto esperto nel Combattimento corpo a corpo; devi togliere 1 punto alla tua Abilità in Combattimento.
   Mana: La conoscenza delle arti magiche ti permette di trovare facilmente le fonti di energia della natura, e di attingere ad esse per i tuoi scopi. Puoi aggiungere 1 punto al tuo punteggio iniziale di Mana.

Descrizione delle Gilde



1. Guerriero
Il Guerriero è l'avventuriero più esperto nell'arte del Combattimento; anni e anni di allenamento hanno forgiato il tuo fisico, trasformandoti in una autentica macchina da guerra. Un Guerriero non ha troppi scrupoli morali, e si fa spesso trascinare dall'istinto e dalla sete di sangue, cosa che purtroppo non vale un totale apprezzamento degli Dei. Ma là

dove non arriva la provvidenza divina, saranno il tuo pugno di ferro e la tua spada a portarti!

Livello 1

- *Scherma*: se durante un Combattimento ottieni un 12 in un qualsiasi lancio di dadi per determinare la tua Forza d'Attacco, hai ucciso sul colpo il tuo avversario e puoi proseguire l'avventura. Attenzione: non conta l'eventuale aggiunta di punti di Mana, devi proprio ottenere 12 ai dadi per riuscire a sferrare il colpo decisivo!

PERFEZIONAMENTI:

Livello 2

- *Lotta*: nel caso in cui ti trovi a combattere senza armi non subisci alcuna penalizzazione alla tua Abilità.
- *Scherma (liv. II*): sei riuscito a perfezionare ancora di più la tua capacità di sferrare colpi mortali ai tuoi avversari. Se in Combattimento lanciando i dadi per determinare la tua Forza d'Attacco ottieni 11 o 12, hai ucciso sul colpo il tuo avversario!
- *Intercettazione*: se devi Testare la tua Abilità in situazioni in cui vieni attaccato a distanza, puoi togliere 2 al punteggio indicato dai dadi; se vieni colpito da dardi, frecce o simili, puoi invece togliere 2 punti al danno subito.
- *Lancio di Pugnali*: hai perfezionato anche una tecnica speciale di attacco a distanza con l'utilizzo di pugnali da lancio, di cui potrai servirti ogni volta che il testo te ne darà la possibilità. Puoi inoltre sfruttare questa Caratteristica Speciale, una sola volta, anche prima del Combattimento, tranne che quando sei colto di sorpresa. Per farlo, devi Testare la tua Abilità, aggiungendo 2 punti al risultato dei dadi: se la prova fallisce hai mancato il colpo, se invece riesce il tuo lancio è andato a segno, e infliggi al tuo avversario un danno pari a 1D+3. Tale Caratte-

ristica Speciale può essere usata ovviamente solo se si è in possesso di un pugnale. Puoi sempre recuperare il pugnale lanciato una volta terminato il Combattimento; se fuggi invece devi abbandonarlo.

Livello 3

- *Scherma (liv. III)*: col progredire della tua esperienza la tua tecnica di Combattimento diviene sempre più micidiale ed efficace. Prima di un qualsiasi scontro, puoi decidere di lanciare 2D: se ottieni un punteggio da 9 a 12, dimezzi all'istante la Resistenza attuale del tuo avversario! Puoi avvalerti di questa Caratteristica Speciale una sola volta per Combattimento, per un massimo di tre volte per avventura, indipendentemente dal fatto che tu riesca ad applicarla con successo o meno. Puoi scegliere questa Caratteristica Speciale solo se possiedi anche *Scherma (liv. II)*.
- *Lancio di Pugnali (liv. II*): sei diventato ancora più abile nel lancio di pugnali a distanza; quando Testi la tua Abilità puoi aggiungere 1 solo punto al valore indicato dai dadi, e il colpo causerà al tuo avversario un danno pari a 1D+4. Per scegliere questa Caratteristica Speciale devi possedere anche *Lancio di Pugnali*.
- *Knock-Out*: se l'avversario scende sotto gli 8 punti di Resistenza, puoi cercare di stenderlo immediatamente con un colpo diretto alla testa. Puoi provarci in ogni successivo scontro di Combattimento, togliendo 2 punti alla tua Forza d'Attacco; se così facendo ottieni comunque una Forza d'Attacco superiore di almeno 2 punti a quella del tuo avversario, hai vinto il Combattimento, indipendentemente dai punti di Resistenza che gli restano.

Livello 4

- *Furia Arcana*: nel caso in cui ti trovi a duellare contro uno o più creature dell'oltretomba, demoni e altri esseri non umani, puoi aggiungere 1 punto alla tua Abilità per

la durata del Combattimento.

- *Ardore*: al termine di uno scontro di Combattimento vinto, puoi investire da 2 a 4 punti di Mana per intensificare i danni subiti dal tuo avversario; il tuo nemico perderà un numero di punti di Resistenza pari a quelli persi normalmente nello scontro moltiplicati per i punti di Mana che utilizzi (ad esempio, se hai inflitto 4 danni e investi 3 punti Mana, ne perderà in tutto 12). Puoi utilizzare questa Caratteristica Speciale solo una volta per Combattimento.
- *Preghiera a Moothanan*: per una sola volta, in un qualsiasi momento nel corso dell'avventura, investendo 2 punti di Mana puoi rivolgere una preghiera a Moothanan, dio della guerra e dei mercenari, perché corra in tuo aiuto. Il tuo dio protettore ti assicurerà uno dei seguenti servigi:

    - Riportare i punteggi di Abilità, Resistenza e Mana al loro valore massimo in base ai punteggi iniziali e al tuo Livello attuale.
    - Ricominciare un Combattimento dall'inizio; in questo caso, sia i tuoi punteggi di Resistenza e Mana che il punteggio di Resistenza del tuo nemico tornano quelli dell'inizio del Combattimento.
    - Guarigione completa da una malattia o una maledizione.

Livello 5

- *Maestria*: hai raggiunto una grande abilità nell'utilizzo di una tipologia di arma a scelta tra Spada, arma leggera (mazza, pugnale, spada corta), arma pesante (ascia, alabarda, mazza ferrata), arma in legno (asta, bastone) o arma non convenzionale (tridente, spranga di ferro ecc.). Se usi in Combattimento un'arma di questo tipo infliggerai 1 punto di danno in più al tuo avversario per ogni colpo andato a segno.

- *Lancio Letale*: sei diventato ancora più abile nel lancio di pugnali a distanza. Se riesci a colpire il tuo avversario gli causerai un danno di 1D+6. Puoi scegliere questa Caratteristica Speciale solo se possiedi *Lancio di Pugnali*, e puoi servirtene soltanto negli attacchi a distanza veri e propri, non prima del Combattimento corpo a corpo. Avendo bisogno di grande concentrazione, questo attacco costa 1 punto di Mana.
- *Rabbia Cieca*: hai appreso tecniche d'attacco feroci e devastanti, anche se molto rischiose: quando raggiungi il necessario grado di concentrazione ti trasformi in un'autentica macchina da guerra! Puoi avvalerti di questa Caratteristica Speciale un massimo di cinque volte per avventura, al costo di 2 punti di Mana. Se lo fai, per il resto del duello ogni volta che determinando la tua forza d'attacco ottieni un doppio 1, 3 o 6 e colpisci il tuo avversario puoi aggiungere 4 al danno inferto.

Livello 6

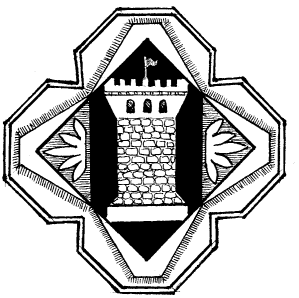
- *Adrenalina*: nel momento del pericolo raggiungi il massimo della tua potenza. Se la tua Resistenza scende sotto i 10 punti puoi aggiungere 1 a ogni danno inferto ai tuoi avversari.
- *Refrattarietà*: Sei divenuto particolarmente abile a respingere gli Incantesimi; nel caso in cui tu venga colpito da un sortilegio lancia due dadi: se ottieni un punteggio da 8 in su esso non ha effetto. Costa 2 punti di Mana.

Livello 7

- *Maestria (liv. II)*: hai accresciuto ancora di più la tua perizia nell'uso di determinate armi. Puoi aumentare di un ulteriore punto ogni danno inflitto con una delle tipologie di armi elencate in precedenza. Questa Caratteristica Speciale può essere scelta solo se possiedi *Maestria*, e può applicarsi alternativamente o a un nuovo gruppo di armi, facendoti infliggere 1 punto di danno in più anche

se utilizzi un'arma di questo nuovo tipo, o allo stesso selezionato in precedenza, andando a sommarsi al bonus di *Maestria* e permettendoti dunque di aumentare di 2 punti ogni danno inferto usando l'arma in questione.

- *Maglio di Moothanan*: durante il Combattimento sei in grado di entrare in uno stato di trance che ti permette di raggiungere livelli di potenza inimmaginabili. Se in un qualsiasi momento lanci un doppio 4 o 5, per i prossimi due scontri puoi aggiungere 4 a ogni danno che infliggerai e dimezzare ogni eventuale danno subito. Al termine dei due scontri sarai però spossato, e perderai 3 punti di Resistenza. Puoi utilizzare questa facoltà un massimo di tre volte per avventura. Costa 2 punti di Mana.
-



2. Paladino

Sei un combattente dal cuore puro, onesto e leale, proveniente da un nobile casato. La tua lunga preparazione sul campo di battaglia ha un solo scopo: assicurare la salvezza del tuo popolo e ricordare ogni giorno ai tuoi nemici il tuo coraggio. I tuoi nemici ti temono e riconoscono il tuo straordinario valore, ma tu non avrai pietà contro chi oserà opporsi al tuo cammino!

Livello 1

- *Valore*: Il senso dell'onore di un Paladino è più forte di quello di qualsiasi altro avventuriero, e lo porta alla

massima riluttanza alla fuga dal Combattimento; nel caso in cui tu decida di scappare da un duello, devi aggiungere 1 punto in più al punteggio indicato dai dadi e, nel caso in cui la fuga riesca, perdi 1 punto di Mana.

- *Tempra Muscolare*: un Paladino di Livello 1 ha già acquisito una intensa preparazione alla sopportazione dei danni provocati dai suoi avversari. Puoi pertanto togliere 1 punto ad ogni danno subito in Combattimento.
- *Aura di Carisma*: prima di ogni Combattimento lancia 2D: se ottieni 12, il tuo avversario si dà alla fuga, o si rifiuta di lottare contro di te, e puoi procedere come se avessi vinto il Combattimento. Tale Caratteristica Speciale è valida solo contro esseri umani (non contro animali, demoni, mostri ecc), soltanto in Combattimenti singoli, e il lancio di dadi non può essere corretto con l'utilizzo di punti di Mana.

PERFEZIONAMENTI

Livello 2

- *Tempra Muscolare (liv. II)*: al culmine dello sforzo,sei in grado di accrescere la tua resistenza al dolore: per al massimo 5 Combattimenti per avventura, puoi togliere 2 punti da ogni danno subito. Costa 1 punto di Mana.
- *Aura di Carisma (liv. II)*: le tue prove di coraggio hanno accresciuto il tuo prestigio; prima di ogni Combattimento, lancia 2D: se ottieni 11 o 12, il tuo avversario scappa a gambe levate o comunque non ti si oppone, e puoi procedere come se avessi vinto il duello.
- *Distruzione*: il Paladino che possiede questa Caratteristica Speciale ha acquisito una particolare abilità nel distruggere oggetti come porte o bauli chiusi a chiave, ed eliminare ostacoli naturali e artificiali, ad esempio massi o porte sbarrate. Se ti trovi a dover *Testare la tua Abilità* in situazioni del genere, puoi procedere automaticamente come se avessi superato la prova.

- *Lancio di Pugnali*: vedi *Lancio di Pugnali* nella sezione del Guerriero.

Livello 3

- *Aura di Carisma (liv. III)*: il tuo Carisma e il tuo ascendente sui nemici è aumentato ancora di più; prima di un Combattimento, puoi lanciare 2D: se ottieni un punteggio compreso fra 10 e 12 (anche con l'eventuale correzione del punteggio con l'investimento di 1 o più punti di Mana) l'avversario scappa a gambe levate e puoi procedere come se avessi vinto il Combattimento. L'utilizzo di questa Caratteristica Speciale costa 1 punto di Mana; inoltre, puoi avvalerti di essa solo per un massimo di due volte per Avventura e solo in Combattimenti singoli contro esseri umani. Puoi scegliere questa Caratteristica Speciale solo se possiedi *Aura di Carisma (liv. II)*.
- *Sapienza Occulta*: se ti trovi a combattere contro stregoni, maghi o esseri magici puoi aggiungere 2 punti alla tua Forza d'Attacco per l'intera durata del Combattimento.
- *Lancio di Pugnali (liv. II)*: vedi *Lancio di Pugnali (liv. II)* nella sezione del Guerriero.

Livello 4

- *Geroglifico della Morte*: lo studio dei testi dei cavalieri dei tempi antichi ti ha rivelato l'esistenza di un antico simbolo di potere che, tracciato col sangue di un nemico su un'arma metallica, ne amplifica la capacità distruttiva. Puoi applicare il simbolo magico su una qualsiasi arma, purché fatta di metallo (quindi non su un asta o una freccia), spendendo 2 punti di Mana; potrai poi aggiungere 1 punto alla tua Forza d'Attacco ogni volta che utilizzerai quell'arma in Combattimento. Il geroglifico può essere tracciato solo una volta su una singola arma; puoi avvalerti di questa Caratteristica Speciale solo due volte per avventura, e mai su un'arma già dotata di po-

teri speciali.

- *Impeto di Battaglia*: raccogliendo la massima concentrazione prima del duello, grazie alle tue straordinarie capacità riesci a potenziare l'efficacia dei tuoi colpi. Puoi aggiungere 3 punti alla tua Forza d'Attacco in ogni scontro per la durata del Combattimento. Puoi avvalerti di questa facoltà solamente due volte per avventura, e il suo utilizzo costa 2 punti di Mana.
- *Preghiera a Torhus*: nel momento della massima difficoltà, un Paladino capisce che è il momento di rivolgersi ai numi, e sa trovare rifugio nella fede in Torhus, padre degli Dei e protettore del regno. Una sola volta, in un qualsiasi momento nel corso dell'avventura, anche durante un Combattimento, puoi rivolgergli una preghiera, al costo di 2 punti di Mana. Il sommo dio ha sempre pietà per i valorosi difensori del suo popolo, e non esiterà a correre in tuo aiuto in uno dei seguenti modi:
  - Riportare i punteggi di Abilità, Resistenza e Mana al loro valore massimo in base ai punteggi iniziali e al tuo Livello attuale.
  - Teletrasportarti ad un paragrafo già visitato; in questo caso tutti i tuoi punteggi e il tuo Equipaggiamento rimangono inalterati; gli avversari sconfitti o uccisi rimangono tali, e non si possono accumulare punti di Esperienza supplementari affrontando prove già superate.
  - Offrirti completa guarigione da una malattia o una maledizione.

Livello 5

- *Versatilità*: conosci alla perfezione le qualità degli adepti delle altre Gilde e sei in grado di imitare alcune loro capacità. Puoi scegliere una Caratteristica Speciale di Livello 1 o 2 di una delle altre Gilde, con l'eccezione di *Attacco Mortale*, *Scherma*, *Guarigione, Prontezza Mentale* e *Astuzia*, di qualsiasi livello siano, e degli Incante-

simi *Saetta* e *Scossa*.

- *Lancio Letale*: vedi *Lancio Letale* nella sezione del Guerriero.
- *Cultura*: hai trascorso molto tempo ad approfondire lo studio della storia, delle tradizioni e delle usanze di molte popolazioni. Queste conoscenze potrebbero rivelarsi utili nel corso dell'avventura.

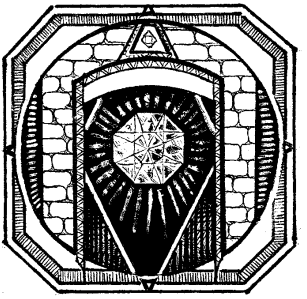
Livello 6

- *Assedio:* ti sei allenato duramente per imparare a fronteggiare più avversari in contemporanea. Quando combatti contro due o più nemici, anche se il Combattimento è sequenziale, puoi aggiungere 1 alla tua Forza d'Attacco.
- *Duello*: il tuo senso dell'onore e la tua prodezza in guerra ti consentono di poter raggiungere il massimo della concentrazione nelle sfide in singolar tenzone, uno contro uno, spada contro spada (salvo diversa indicazione). Se combatti in una situazione del genere puoi aggiungere 1 alla tua Forza d'Attacco e a ogni danno inflitto al tuo nemico. L'utilizzo di questa Caratteristica Speciale costa 2 punti di Mana, e tale facoltà non può essere applicata contemporaneamente a *Impeto di Battaglia*.

Livello 7

- *Versatilità (liv. II):* hai raggiunto una padronanza ancora maggiore di una delle facoltà tipiche di un'altra Gilda. Aggiungi alle tue Caratteristiche Speciali una Caratteristica Speciale di Livello 1, 2 o 3 a tua scelta tra quelle delle altre Gilde, a eccezione delle Caratteristiche già escluse per *Versatilità* e dell'Incantesimo *Sfera di Fuoco*. Puoi scegliere questa Caratteristica Speciale solamente se hai già appreso *Versatilità*.
- *Frantumazione:* hai studiato a fondo le tecniche di realizzazione di svariati tipi di macchinari e armi da combattimento, e sei in grado di individuare i loro punti

deboli. Per quanto riguarda il Combattimento, se lotti contro un avversario armato e vieni colpito, a partire dal termine del primo scontro puoi Testare la tua Abilità aggiungendo 3 al risultato dei dadi: se hai successo riesci ad afferrare l'arma del tuo oppositore e distruggerla, infliggendogli un danno di 3 punti di Resistenza e costringendolo a proseguire il Combattimento a mani nude, cosa che gli provocherà una perdita di 2 punti di Abilità, salvo diverse indicazioni. Questa facoltà può essere utilizzata anche in altri contesti, quando sarà il testo a istruirti a riguardo. Non puoi avvalertene contro armi magiche. Costa 2 punti di Mana.



3. Ladro

I sempliciotti e i più ottusi sono ancora convinti che i membri della gilda dei Ladri non siano altro che volgari lestofanti. Questi individui ignorano il profondo senso dell'onore che guida le tue azioni e quelle dei tuoi confratelli; il furto è solo una delle straordinarie capacità che la gilda è in grado di insegnare a chi ne entra a far parte! Anni di preparazione hanno affinato i tuoi sensi e i tuoi movimenti in un modo che tanto i tuoi nemici quanto i poveri sciocchi che ti chiamano "ladrone" non possono neanche immaginare… tanto peggio per loro: gliela farai pagare sul campo!

Livello 1

- *Attacco Mortale*: se durante un Combattimento il tuo avversario ottiene un 2 lanciando i dadi per determinare la sua Forza d'Attacco, riesci ad approfittare della sua distrazione per sferrargli un colpo fatale e vincere istantaneamente il Combattimento.
- *Tiro con l'Arco*: ti sei allenato per anni negli attacchi a distanza, e ora sei diventato un arciere provetto; fin tanto che hai a disposizione un arco o una balestra e delle frecce, puoi colpire a distanza i tuoi nemici; sarà il testo ad indicarti le situazioni in cui tale eventualità può verificarsi. Inoltre, puoi cercare di colpire un avversario anche prima di ogni Combattimento. Innanzitutto, per sapere quante volte puoi lanciare frecce prima del duello, lancia 1D e dividi per due il risultato, arrotondando per difetto: questo è il numero massimo di frecce che puoi scoccare. Per colpire, Testa la tua Abilità: se superi la prova hai colpito il tuo nemico, infliggendogli un danno pari a 1D. Le frecce che mancano il bersaglio vanno perdute, quelle che lo colpiscono, se non fuggi, possono essere recuperate a fine Combattimento, ma per sapere se sono ancora in buono stato devi lanciare un dado: se ottieni da 1 a 3 la freccia è rotta, e va eliminata dal tuo Equipaggiamento.

PERFEZIONAMENTI:

Livello 2

- *Astuzia*: ogni volta che devi Testare la tua Abilità al di fuori del Combattimento, puoi aggiungere 1 al tuo punteggio di tale caratteristica.
- *Arte della Fuga*: se decidi di fuggire, puoi decidere di spendere 1 punto di Mana; se lo fai, la fuga è automatica, senza alcun bisogno di Testare la tua Abilità. In ogni caso, se abbandoni il duello in questo modo non potrai aggiungere alcun punto di Esperienza, né recuperare

eventuali oggetti perduti (frecce ecc.) o ritrovati sul luogo del Combattimento. Ignora quindi qualsiasi riferimento a tali ritrovamenti nei paragrafi successivi alla fuga.

- *Corruzione*: se ti trovi a dover combattere contro un brigante, un bandito o un qualsiasi altro avversario umano, prima di iniziare il duello puoi cercare di corromperlo per convincerlo a non scontrarsi contro di te.
  Se si tratta di un Combattimento singolo, lancia 2D per sapere quante monete desidera il nemico. Poi, se disponi di tale cifra e sei disposto ad investirla, Testa la tua Abilità, aggiungendo 2 al valore indicato dai dadi. Se il lancio riesce l'avversario accetta il denaro e puoi procedere come se avessi vinto il duello, ma senza aggiungere alcun punto di Esperienza.
  Se invece si tratta di un Combattimento contro due o più avversari, puoi scegliere se corromperne uno soltanto o tutti quanti. Se scegli la prima opzione, segui le regole già descritte e nel caso in cui la Corruzione abbia successo prosegui il Combattimento contro i restanti avversari. Altrimenti, hai la possibilità di tentare di corrompere tutti i tuoi avversari contemporaneamente: se vuoi farlo, lancia 1D+4 per sapere quante monete vuole ciascun avversario, e poi Testa la tua Abilità per ognuno degli avversari, aggiungendo 2 al risultato dei dadi. Se hai successo in tutti i lanci puoi procedere come se avessi vinto, altrimenti sei costretto a combattere contro gli avversari con cui la corruzione fallisce.
- *Agilità*: ogni volta che ti trovi impegnato in Combattimento in un ambiente chiuso, sia artificiale che naturale, puoi aggiungere 1 alla tua Forza d'Attacco per tutta la durata della battaglia.

Livello 3

- *Rappresaglia*: puoi raddoppiare i danni inflitti nei primi due scontri di ogni Combattimento.

- *Tiro con l'Arco (liv. II)*: la tua perizia nell'attacco a distanza è aumentata considerevolmente; le frecce che colpiscono il bersaglio ora causano un danno di 1D+2.
- *Attacco Mortale (liv II)*: sei sempre più scaltro nel cogliere l'attimo e sferrare il colpo decisivo alla minima incertezza del tuo oppositore; se in un qualsiasi scontro il tuo avversario ottiene 2 o 3 determinando la sua Forza d'Attacco, lo colpisci senza pietà, vincendo il Combattimento.

Livello 4

- *Attacco Mortale (liv. III)*: sfruttando la tua straordinaria agilità sei in grado di compiere un balzo felino e attaccare il tuo nemico nel suo punto debole nel momento migliore, quando le sue difese sono al minimo. Puoi utilizzare questa nuova capacità per un solo scontro in ogni Combattimento spendendo 2 punti di Mana; se lo fai, se il tuo avversario lanciando i dadi per determinare la sua Forza d'Attacco ottiene un punteggio compreso fra 2 e 6, lo attacchi senza pietà nel punto più debole e lo distruggi all'istante! Puoi scegliere questa caratteristica solo se possiedi *Attacco Mortale (liv. II)*.
- *Mano Lesta*: grazie alla tua rapidità e alla tua astuzia, puoi cercare di concentrare i tuoi sforzi non sull'attacco diretto al tuo avversario, ma sulla sua arma, nel tentativo di rubargliela. Puoi decidere di farlo prima di un qualsiasi scontro di Combattimento; se lo fai, togli 2 punti alla tua Forza d'Attacco. Se ottieni comunque una Forza d'Attacco superiore, non infliggi alcun danno al tuo avversario ma riesci a sottrargli l'arma, e da questo momento in poi il tuo nemico perde 2 punti di Abilità per il resto del duello. Ovviamente, puoi applicare questa Caratteristica Speciale solo se il tuo avversario è armato.
- *Preghiera a Shaigan*: c'è un solo dio pronto ad accogliere senza esitare le preghiere di un membro della Gilda dei Ladri: Shaigan, il protettore dei lestofanti e degli

uomini più astuti. Puoi invocarlo al massimo una volta per avventura in un qualsiasi momento, anche durante un Combattimento, spendendo 2 punti di Mana, ed egli correrà in tuo aiuto in uno dei seguenti modi:

- Riportare Abilità, Resistenza e Mana al loro valore massimo, in base ai punteggi iniziali e al tuo Livello attuale.
- Guarirti da qualsiasi malattia o maledizione contratta durante l'avventura.
- Rendere magica una tua arma; se si tratta di un'arma da Combattimento corpo a corpo, essa infliggerà d'ora in poi 2 punti di danno in più. Se invece si tratta di un arco o una balestra, le tue frecce infliggeranno 2 punti di danno in più.

Livello 5

- *Camuffamento*: sei diventato particolarmente abile a travestirti da contadino, e anche semplicemente a passare inosservato, cosa che si potrebbe rivelare molto utile in svariate situazioni.
- *Frecce Infuocate:* hai imparato a dare fuoco alla punta delle frecce per aumentarne la potenza distruttiva; se possiedi una torcia o una lanterna, o sei in presenza di una fonte di fuoco puoi sfruttare questa capacità, e le tue frecce causeranno un danno di 1D+6. Puoi avvalerti di questa Caratteristica Speciale solo se possiedi *Tiro con l'Arco*, e solo negli attacchi a distanza (quindi non immediatamente prima del Combattimento corpo a corpo).
- *Individuazione:* hai imparato a scoprire dove si celano passaggi segreti nascosti e inesplorati, abilità che potrebbe rivelarsi di grande utilità nel proseguo delle tue avventure. Necessitando una grande concentrazione, tale facoltà costa 1 punto di Mana.

Livello 6

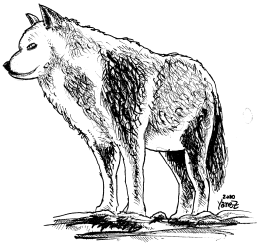
- *Compagnia*: molte volte la capacità di sapersi mescolare

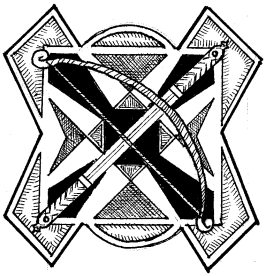
alla folla, unita a una buona parlantina e una discreta dose di umorismo, può rivelarsi più utile delle maniere forti. Sei in grado di farti riconoscere come amico dalla maggior parte delle persone e farti così rivelare segreti che non svelerebbero mai a un nemico.

- *Evasione*: il sesto senso di un Ladro esperto è più acuto di quello di qualsiasi altro avventuriero. Se devi Testare la tua Abilità per scoprire se sei caduto in una trappola (ad esempio se ti si apre una botola sotto i piedi o ti attaccano a bruciapelo) puoi sottrarre 2 al punteggio indicato dai dadi. Costa 1 punto di Mana.

Livello 7

- *Ipnosi*: hai appreso un abile trucco grazie al quale sei in grado di intontire i tuoi avversari ipnotizzandoli per qualche secondo. Se vinci il primo scontro del Combattimento, puoi tentare di usare questa Caratteristica Speciale Testando la tua Abilità, aggiungendo 3 al risultato dei dadi. Se superi la prova, puoi avere un colpo libero contro l'avversario, causandogli un danno di 1D, e sottrarre 2 alla sua Forza d'Attacco per i prossimi cinque scontri. Puoi usare questa Caratteristica Speciale un massimo di tre volte per avventura. Costa 2 punti di Mana.
- *Tecnologia*: avendo appreso le meccaniche di funzionamento di numerosi marchingegni, sei in grado di interagire con essi e servirtene per i tuoi scopi.





4. Accolito

Gli Accoliti sono una delle Gilde più rispettate di tutta Sirdania. I monaci-guerrieri sono stati sempre al fianco della popolazione, difendendola e rinfrancandola nei momenti peggiori della storia del regno. Nella quiete del tuo monastero fra le montagne hai completato una lunga preparazione per affrontare il nemico; la serenità e la pace interiore raggiunte nel corso dei tuoi studi e dei tuoi allenamenti ti permetteranno di affrontare a viso aperto ogni avversario, e la tua fede ti aiuterà ad affrontare con coraggio i momenti più difficili dell'avventura. Hai giurato a te stesso di non abbandonare mai la retta via e di perseguire gli ideali della pace e della fratellanza, ma non avrai remore a scatenare la tua potenza contro chiunque si opporrà alle forze del bene!

Livello 1

- *Guarigione*: ogni Accolito impara fin dai primi mesi di noviziato l'arte di curare le ferite. Puoi avvalerti di questa Caratteristica Speciale ogni volta che vuoi, tranne che in Combattimento, per un massimo di 8 volte nel corso dell'avventura, al costo di 1 punto di Resistenza. Se vuoi farlo, lancia 1D: se ottieni 3, 4, 5 o 6 puoi aggiungere quel valore ai tuoi punti di Resistenza; se invece ottieni 1 o 2, la Guarigione ha fallito e devi sottrarre un uguale numero di punti dalla tua Resistenza.
- *Tiro con l'Arco*: vedi *Tiro con l'Arco* nella sezione dedicata al Ladro.

PERFEZIONAMENTI:

Livello 2

- *Voce della Natura*: il mondo della Natura per te non ha segreti. Se ti trovi a combattere contro un animale o una pianta puoi aggiungere 1 punto alla tua Forza d'Attacco per tutta la durata del Combattimento.
- *Guarigione (liv. II)*: la tua esperienza ti ha permesso di affinare le tue tecniche curative; quando vuoi curarti, lancia 1D: se ottieni da 2 a 6, puoi aggiungere il totale ai tuoi punti di Resistenza, se invece ottieni 1 devi sottrarre 1 alla tua Resistenza. L'impiego di questa Caratteristica Speciale costa 1 punto di Resistenza; puoi utilizzarla in ogni momento, tranne che in Combattimento, ma per un massimo di volte pari a 8 meno il numero di utilizzi di *Guarigione*.
- *Meditazione*: in un qualsiasi momento in cui ti trovi da solo, puoi lanciare due dadi: se ottieni un punteggio pari o superiore a 7, recuperi 1 punto di Mana. Puoi utilizzare questa facoltà un massimo di otto volte nel corso dell'avventura.
- *Fuoco Mistico*: se scendi a 12 punti di Resistenza o meno puoi aggiungere 2 punti a ogni danno inflitto ai tuoi avversari.

Livello 3

- *Tiro con l'Arco (liv. II)*: vedi *Tiro con l'Arco (liv. II)* nella sezione del Ladro.
- *Falce Divina*: quando affronti un mostro, un demone, un fantasma o una qualsiasi creatura creata dalla magia puoi aggiungere 2 punti alla tua Forza d'Attacco.
- *Orientamento Spirituale*: quando la ragione non riesce ad avere la meglio e fatichi a trovare la strada giusta, puoi cercare di entrare in contatto con i tuoi spiriti guida, affinché essi ti dirigano verso la via migliore. Puoi farlo quando vuoi, tranne che in Combattimento, al costo di 1

punto di Mana. Se desideri tentare, Testa la tua Abilità, aggiungendo 2 al risultato dei dadi: se hai successo, puoi leggere tutte le alternative di uscita del paragrafo in cui ti trovi e scegliere liberamente come proseguire. Puoi avvalerti di questa Caratteristica Speciale per un massimo di tre volte per avventura, indipendentemente dal fatto che tu riesca ad applicarla con successo o meno.

Livello 4

- *Esorcismo*: la tua abilità e la tua esperienza sono tali da permetterti di eliminare i demoni e le creature dell'oltretomba con la semplice invocazione degli dei. Se ti trovi ad affrontare un fantasma, un morto vivente o una qualsiasi creatura oscura, prima del Combattimento puoi cercare di esorcizzarlo. Per farlo, Testa la tua Abilità aggiungendo al risultato dei dadi un valore pari al punteggio di Abilità del tuo avversario diviso per 3, e arrotondato per difetto (ad esempio, se ti trovi ad affrontare un Fantasma con Abilità 8, devi aggiungere 2 punti al lancio di dadi). Se la prova riesce, il nemico svanisce e puoi procedere come se avessi vinto il Combattimento. L'impiego di questa Caratteristica Speciale costa 2 punti di Mana, ed è limitato ad un massimo di tre volte nel corso di un'avventura.
- *Guarigione (liv. III)*: hai imparato una tecnica molto efficace per sanare le ferite del corpo e dell'anima per applicare questa Caratteristica Speciale, lancia 2D: se ottieni un punteggio da 2 a 4, devi sottrarre il totale dalla tua Resistenza, ma se ottieni un valore compreso fra 5 e 12 puoi aggiungere il risultato alla tua Resistenza attuale (ricordandoti che non puoi mai superare il suo valore massimo). L'impiego di questa Caratteristica Speciale costa 2 punti di Resistenza e 1 punto di Mana, ed è limitato a un massimo di tre volte per avventura; puoi sceglierla solo se possiedi anche *Guarigione (liv. II)*.
- *Preghiera agli Dei*: tutti gli dei sono pronti a rispondere

alle preghiere del loro avventuriero prediletto; puoi invocare uno qualsiasi degli dei protettori degli avventurieri delle altre Gilde. L'impiego di questa Caratteristica Speciale costa 2 punti di Mana, e puoi avvalertene solo una volta per avventura. Per sapere quali servigi possono compiere per te gli dei, leggi le Caratteristiche Speciali "*Preghiera a ...*" nelle sezioni di ciascuna Gilda.

Livello 5

- *Frecce Infuocate*: vedi *Frecce Infuocate* nella sezione del Ladro.
- *Cuore Sereno*: grazie alla tua straordinaria forza d'animo hai imparato a raccogliere le tue forze e ritrovare velocemente le energie perdute. Ogni volta che recuperi Resistenza, puoi recuperare 2 punti in più rispetto a quanto previsto, o a quanto indicato nel testo a seconda dei casi.
- *Protezione Divina*: la provvidenza degli dei ti fornisce un'aura di protezione che ti cela dalla maggior parte delle minacce non umane e da sortilegi malvagi. L'utilizzo di questa Caratteristica Speciale costa 2 punti di Mana.

Livello 6

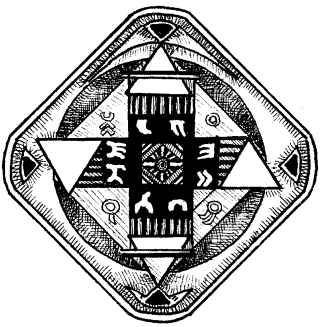
- *Confessore*: una sola volta per avventura, ti puoi avvalere del tuo straordinario carisma e del tuo potere di tramite con gli dei per convincere un avversario umano a deporre le armi e ravvedersi, lasciandoti procedere come se avessi vinto il Combattimento (ma senza poter aggiungere alcun punto di Esperienza). Costa 2 punti di Mana.
- *Cultura:* vedi *Cultura* nella sezione del Paladino.

Livello 7

- *Trasmigrazione*: hai appreso una tecnica molto particolare, tramite la quale sei in grado di scindere l'anima dal corpo e viaggiare per breve tempo come puro spirito. In questo stato la capacità di interazione col mondo sensibile è limitata; inoltre, finché l'anima non lo alberga, il

corpo rimane a rischio di attacchi, pertanto puoi avvalerti di questa Caratteristica Speciale solo quando sei in una situazione sufficientemente sicura. Costa 3 punti di Mana.

- *Cicatrizzazione*: se raggiungi una concentrazione adeguata, le tue sbalorditive capacità curative ti consentono di guarire dai colpi subiti in Combattimento a una velocità impressionante. Per un massimo di tre volte per avventura, puoi diminuire di 2 punti ogni danno subito per la durata di un intero duello. L'utilizzo di questa Caratteristica Speciale costa 2 punti di Mana.



5. Mago

Hai consacrato la tua vita all'arte più arcana e misteriosa, la più pericolosa, ma anche l'unica in grado di darti un potere immenso, che hai scelto di consacrare alle forze del bene. Sei un Mago, e hai giurato a te stesso di portare a termine la tua missione con l'aiuto della tua magia!

Le principali Caratteristiche Speciali di un Mago sono i suoi Incantesimi; alcuni di questi, gli Incantesimi del Livello 1, ti sono tutti disponibili fin dall'inizio dell'avventura; potrai scegliere alcuni degli altri con l'aumento di Livello, come di consueto. Per lanciare gli Incantesimi, devi tenere presente queste indicazioni:

1) A meno che la descrizione dell'Incantesimo non dica diversamente, puoi lanciare un Incantesimo prima del Combattimento, prima di ciascuno scontro o al termine dello scontro, non durante gli scontri.
2) Ciascun Incantesimo può essere lanciato un massimo di tre volte nel corso dell'avventura, salvo che il testo dia indicazioni differenti.
3) Ciascun Incantesimo ha un livello di difficoltà da 0 a 3; questo valore viene indicato fra parentesi subito dopo il nome nella descrizione della magia.
4) Per verificare se l'Incantesimo ha successo, Testa la tua Abilità aggiungendo al valore indicato dai dadi il livello di difficoltà dell'Incantesimo. Se la prova ha successo l'Incantesimo va a segno, altrimenti hai fallito il bersaglio.
5) L'impiego di ogni Incantesimo costa un numero di punti di Resistenza pari al livello di difficoltà, che vada a segno o meno.

Livello 1

Caratteristiche Speciali:

- *Prontezza Mentale*: un Mago è particolarmente veloce a imparare come sfruttare le sue capacità. A differenza degli altri avventurieri, che possono scegliere solo due nuove Caratteristiche Speciali a ogni salto di Livello, fino al Livello 4 tu puoi invece scegliere *tre* Incantesimi. Dal Livello 5 in poi varranno invece le stesse regole delle altre Gilde.

Incantesimi:

- *Rapidità* (0): i tuoi movimenti diventano più rapidi: puoi aggiungere 1 punto alla tua Forza d'Attacco per i prossimi cinque scontri.
- *Lampo accecante* (0): riesci ad accecare per breve tempo il tuo avversario diretto: togli 2 punti alla sua Forza

d'Attacco per i prossimi tre scontri di Combattimento.

- *Scudo Magico* (0): fuori dal Combattimento, offre protezione totale da un Incantesimo subito o da un colpo a distanza (per esempio una freccia); in Combattimento, se lanciato con successo dopo uno scontro perso, annulla il danno subito.
- *Ruba Anima* (0): puoi attingere alle energie mistiche del tuo nemico e sottrargliene una parte. Togli 4 punti dalla Resistenza del tuo avversario, e aggiungili alla tua (senza superare il suo valore massimo).
- *Nebbia* (0): fai calare una fitta nebbia attorno a te. Questo Incantesimo può avere varie funzioni; in Combattimento, può essere utilizzato in due modi:
  a) facilitare la fuga: puoi togliere 2 al valore indicato dai dadi quando Testi la tua Abilità per fuggire dal Combattimento.
  b) rendere più difficile la tua individuazione agli avversari non direttamente a tuo contatto; se stai combattendo contro più avversari, quelli contro cui non dirigi i tuoi colpi devono sottrarre 2 punti alla loro Forza d'Attacco per quattro turni.

PERFEZIONAMENTI:

Livello 2

- *Saetta* (0): riesci a scoccare un dardo magico dalla tua asta e a colpire i nemici non a diretto contatto. Questo Incantesimo può essere usato per rispondere ad attacchi a distanza, e per attaccare un avversario prima del Combattimento. Puoi lanciare una sola *Saetta* prima di ciascun Combattimento; se colpisci il tuo nemico gli infliggi un danno pari a 1D. Il lancio di questo Incantesimo non è soggetto a limitazioni: puoi usarlo un numero qualsiasi di volte nel corso dell'avventura.
- *Paura* (1): riesci a incutere nel tuo avversario un profondo timore, che gli fa fallire automaticamente uno scontro

ogni tre. Nel caso in cui il nemico in quello scontro ottenga un risultato favorevole, non infligge alcun danno.

- *Scossa* (1): lanci contro il tuo avversario un potente raggio luminoso. Se l'Incantesimo va a segno infliggi al tuo oppositore un danno pari a 1D-1. Questo Incantesimo è utilizzabile solo a contatto con l'avversario, quindi non è da considerarsi un metodo di attacco a distanza. Puoi servirti di questo Incantesimo per un massimo di otto volte per avventura.
- *Spiritello* (1): sei in grado di evocare uno Spiritello con Abilità 6 e Resistenza 12, che può svolgere per te vari servizi. Se evocato in Combattimento, lotterà al tuo fianco fino alla fine della lotta o fino alla sua morte. Puoi determinare lo svolgimento del Combattimento secondo le normali regole del Combattimento contro più avversari. Nel caso il tuo nemico abbia una Forza d'Attacco maggiore sia della tua che di quella dello Spiritello, lancia un dado: se il risultato è da 1 a 3 è lo Spiritello a subire il danno, se invece va da 4 a 6 la ferita viene inflitta a te; in caso invece sia superiore solamente di quella dello Spiritello, il danno viene inflitto solo a lui, anche se tu sei riuscito a colpire il tuo avversario.
- *Armatura di Luce* (1): crei una potente barriera luminosa che limita i danni inflitti dai tuoi avversari. Puoi sottrarre 2 punti ai danni subiti nei prossimi cinque scontri di Combattimento.

Livello 3

- *Fulmine* (1): sei in grado di scoccare un potente fulmine dalla punta della tua asta. Puoi utilizzare questo Incantesimo per attaccare a distanza, o prima di ogni Combattimento, per una sola volta. Se vai a segno, infliggi al tuo avversario un danno di 1D+3. Puoi scegliere questo Incantesimo solo se hai scelto anche *Saetta* e se possiedi un'asta. Allo stesso modo di *Saetta*, il *Fulmine* non è soggetto a limitazioni.

- *Spirale Temporale* (2): riporta il tempo all'inizio del paragrafo; usato in Combattimento, fa iniziare di nuovo dal principio il duello, restaurando sia i tuoi punteggi di Abilità, Resistenza e Mana che quelli del tuo avversario.
- *Levitazione* (2): puoi alzarti leggermente da terra e spostarti per qualche metro senza toccare il terreno. Questo Incantesimo può avere varie funzioni anche al di fuori del Combattimento, ma durante un duello puoi utilizzarlo per fuggire senza dover Testare la tua Abilità.
- *Sfera di Fuoco* (2): sei in grado di scagliare una palla di fuoco dal palmo della mano per colpire il tuo avversario; se l'Incantesimo va a segno infliggi al tuo oppositore un danno di 2D+3. Quando specificato nel testo, questo Incantesimo può essere utilizzato come attacco a distanza.
- *Ristoro* (2): puoi sfruttare l'energia naturale che fluisce in ogni forma vivente per sanare le ferite di battaglia. Se l'Incantesimo riesce, recuperi 1D+3 di Resistenza. Puoi utilizzare questo sortilegio per un massimo di cinque volte nel corso dell'avventura, ma mai durante un Combattimento.

Livello 4

- *Clone* (3): con le tue arti magiche sei in grado di creare una copia perfetta del tuo avversario, che risponderà ai tuoi ordini e combatterà contro i nemici al tuo posto; il Clone è però privo di qualsiasi facoltà speciale che il tuo nemico può avere, e scomparirà al termine del Combattimento. Questo sortilegio costa 1 punto di Mana.
- *Varco Dimensionale* (3): apri uno squarcio nello spazio-tempo, che ti permette di tornare a un qualsiasi paragrafo già visitato, lasciando inalterati i tuoi punteggi e il tuo equipaggiamento. Gli avversari uccisi o altrimenti sconfitti rimangono tali, e non si possono accumulare punti di Esperienza affrontando una seconda volta prove già superate (ad esempio indovinelli, o situazioni in cui si richiede di Testare la tua Abilità). Questo Incantesimo

costa 2 punti di Mana e può essere utilizzato non più di due volte per avventura.

- *Cono di Ghiaccio* (2): puoi immobilizzare temporaneamente un singolo avversario creando una barriera di ghiaccio. Se l'Incantesimo riesce, puoi scegliere se fuggire (se non hai altri avversari), oppure colpire il tuo avversario inerme. Resterà bloccato per tre scontri, durante i quali puoi decidere di colpirlo con la tua arma, causandogli un danno di 1D, oppure lanciargli contro altri Incantesimi. Costa 2 punti di Mana.
- *Fiamme dell'Inferno* (3): raccogliendo tutte le tue forze, riesci a scagliare un torrente di fiamme, infliggendo un danno pari a 4D a ciascun tuo avversario. Ma attenzione: devi anche *Testare la tua Abilità* aggiungendo 3 al risultato dei dadi, e se fallisci il lancio vieni danneggiato a tua volta dalla forza della stregoneria, perdendo 2D di Resistenza. Questo Incantesimo costa 1 punto di Mana.
- *Preghiera agli Elementali* (0): per una sola volta nel corso dell'avventura, al costo di 2 punti di Mana, puoi rivolgere una preghiera agli Elementali, gli dei protettori dei quattro elementi vitali; essi accorreranno in tuo aiuto in uno dei seguenti modi:
  - Riportare Abilità, Resistenza e Mana al loro valore massimo, in base ai punteggi iniziali e al tuo Livello attuale.
  - Guarirti da qualsiasi malattia o maledizione contratta durante l'avventura.
  - Restaurare le possibilità massime di utilizzo di tre tuoi Incantesimi a tua scelta.

Livello 5

- *Metamorfosi* (2): grazie a questo antico sortilegio sei in grado di trasformarti per breve tempo in un uccello. Se lo fai durante un Combattimento puoi ridurre di 2 punti la Forza d'Attacco del nemico, ma ovviamente non potrai più servirti di nessuna arma o armatura, anche se in

questo caso non subisci alcuna perdita alla tua Abilità; usando gli artigli puoi anche infliggere 1 punto di danno in più a ogni colpo inflitto al nemico; tuttavia, finché sei trasformato non puoi lanciare nessun altro sortilegio. Costa 1 punto di Mana.

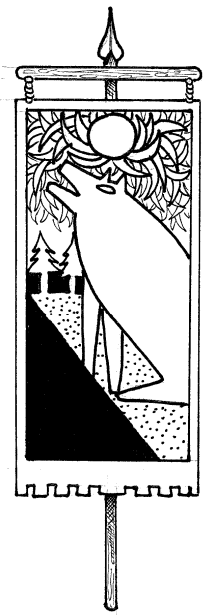
- *Manipolazione* (2): hai imparato a scassinare serrature chiuse a chiave, sia di tipo meccanico che magico, e a richiuderle a tuo piacimento.
- *Fascino* (2): ti conferisce un'aura di carisma e fascino tale da ottenere reazioni amichevoli anche in contesti difficili. Costa 1 punto di Mana.
- *Gas Venefico* (2): sprigioni una nube di vapore velenosa per qualsiasi tuo avversario. Tutti i tuoi nemici perdono 5 punti di Resistenza.

Livello 6

- *Occhio di Falco* (2): aumenta per breve tempo in modo considerevole la tua vista. Utilizzato prima di un attacco a distanza ti permette di diminuire di 2 il punteggio indicato dai dadi quando Testi la tua Abilità per sapere se il colpo è andato a segno, e aggiungere 2 punti a ogni danno inferto tramite tale attacco.
- *Telepatia* (3): ti consente di leggere la mente dei tuoi nemici; in Combattimento puoi servirtene per prevedere gli attacchi e scoprire le loro paure e i loro punti deboli. Puoi diminuire di 2 punti l'Abilità del tuo avversario e aggiungere 1 a ogni danno che gli infliggerai. Costa 2 punti di Mana.
- *Scarica Globulare* (2): sei in grado di generare una potentissima scarica per colpire i nemici anche a grande distanza, causandogli un danno di 1D+6. Puoi scegliere questo Incantesimo solo se hai appreso anche *Saetta* e *Fulmine*, e puoi servirtene soltanto negli attacchi a distanza veri e propri, non prima del Combattimento corpo a corpo. Costa 1 punto di Mana.

Livello 7

- *Metamorfosi (liv. II)* (3): hai appreso anche la capacità di trasformarti per un breve lasso di tempo in un Lupo Mannaro. Finché sei trasformato puoi aggiungere 2 alla tua Abilità; non potrai utilizzare alcuna armatura, ma potrai ancora servirti di un'arma, anche se in questo caso non potrai godere di nessun eventuale vantaggio apportato dal suo utilizzo (ad esempio dei bonus provocati dall'uso di armi magiche). Se invece combatterai usando semplicemente zanne e artigli potrai causare 1 punto di danno in più. Costa 3 punti di Mana.
- *Simbiosi Elementale* (3): sei in grado di trarre energie da tutti gli elementi naturali (terra, aria, acqua o fuoco), e sfruttarle per plasmare il tuo corpo a piacimento in uno di essi per breve tempo. Costa 2 punti di Mana.



COMBATTIMENTO

Combattimento singolo
Nel corso delle tue avventure ti troverai più volte a dover combattere contro uno o più avversari. Queste sono in breve le regole di Combattimento singolo:

1) Lancia 2D e aggiungi il tuo punteggio di Abilità per determinare la tua Forza d'Attacco.
2) Lancia 2D ed aggiungi il punteggio di Abilità del tuo avversario determinando la sua Forza d'Attacco.
3) Confronta le due Forze d'Attacco: se la tua Forza d'Attacco è superiore, vai al punto 4. Se è inferiore, vai al punto 5. Se sono pari, torna al punto 1.
4) Sottrai dalla Resistenza del tuo avversario un numero di punti pari alla differenza fra la tua Forza d'Attacco e quella del tuo avversario (se ad esempio la tua Forza d'Attacco è 18 e la sua è 14, sottrai 4 punti dalla sua Resistenza). Se il suo punteggio di Resistenza attuale è 0 o meno, hai vinto il combattimento. Altrimenti, torna al punto 1 per iniziare il prossimo scontro.
5) Sottrai dalla tua Resistenza un numero di punti pari alla differenza fra la Forza d'Attacco del tuo avversario e la tua (se ad esempio la sua Forza d'Attacco è 17 e la tua è 16, sottrai 1 dalla tua Resistenza). Se con questo danno la tua Resistenza scende a 0 o meno, sei morto. Altrimenti, torna al punto 1 per iniziare il prossimo scontro.

Combattimento contro più avversari
Nel caso in cui ti trovi ad affrontare più nemici contemporaneamente, ci sono due possibilità. Se il testo ti dice chiaramente o ti fa capire di trattare come un singolo avversario i nemici, il Combattimento procede con le solite regole. Se invece i nemici vengono trattati singolarmente, devi apportare alcune correzioni al normale svolgimento del Combattimen-

to. Innanzitutto, devi decidere prima di ogni scontro verso quale avversario dirigere i tuoi attacchi: sarà solo quell'avversario a perdere punti di Resistenza nel caso in cui tu vinca lo scontro. Poi, al punto 2 devi lanciare i dadi per tutti i tuoi avversari, per determinare la Forza d'Attacco di ciascuno di essi. Se la Forza d'Attacco di uno qualsiasi dei nemici è superiore alla tua, devi sottrarre normalmente punti alla tua Resistenza secondo la regola descritta al punto 5; se invece sei tu ad avere il punteggio più elevato, l'unico avversario a subire effettivamente il colpo è quello scelto prima dello scontro. Il Combattimento procede secondo queste regole fin tanto che più di un avversario è in vita; nel momento in cui rimanga un solo nemico, il Combattimento procede come un normale combattimento singolo.

Prima del Combattimento
Alcune Caratteristiche Speciali, per esempio il lancio di armi a distanza o di Incantesimi, possono essere utilizzate prima di un Combattimento. A meno che tu non venga colto di sorpresa, prima del duello puoi compiere *una sola* azione. Ad esempio, puoi provare ad attaccare a distanza un avversario, oppure lanciare un Incantesimo, o ancora utilizzare un oggetto, ma non puoi compiere tutte e tre le azioni.

Combattimento senza armi
Nel caso in cui ti trovi a combattere senza armi, devi sottrarre 2 punti alla tua Abilità fin tanto che non recuperi una nuova arma da Combattimento corpo a corpo.

Sorpresa
In alcune situazioni potrebbe capitare che tu venga colto di sorpresa. Dovessi incorrere in questa eventualità, non potrai compiere alcuna azione prima del Combattimento, e potrebbe anche capitare che a causa della sorpresa tu subisca una penalità, ad esempio subire un danno o perdere l'arma, ma in questo caso sarà il testo ad avvisarti.

Fuga dal Combattimento
Se ti trovi alle strette, normalmente puoi cercare la fuga dal Combattimento per tentare di limitare i danni. Per farlo, devi Testare la tua Abilità, aggiungendo 2 punti al risultato dei dadi più 1 punto per ogni avversario che stai affrontando oltre al tuo diretto avversario (ad esempio, se stai affrontando contemporaneamente due briganti devi aggiungere 3 al risultato dei dadi). Se il lancio riesce puoi proseguire come se avessi vinto, ma senza aggiungere alcun punto alla tua Esperienza e ignorando eventuali riferimenti a oggetti ritrovati sul luogo di battaglia. Se invece fallisce, subisci un danno pari a 2D e sei costretto a proseguire il Combattimento per almeno altri due scontri; dopodiché, potrai eventualmente ritentare la fuga. Per ogni tentativo di fuga successivo al primo, puoi togliere 1 punto al punteggio indicato dai dadi.
In alcuni Combattimenti potrebbe non esserti data la possibilità di fuggire, ma in quel caso sarà il testo ad avvisarti.

Esempio di Combattimento
Per spiegare meglio come si svolge il Combattimento, ecco un esempio pratico.
Il tuo personaggio, Hermes, Ladro con punteggi di Abilità 9, Resistenza 20 e Mana 5, e con 10 punti di Esperienza (quindi di Livello 2) affronta in Combattimento un Barbaro con Abilità 7 e Resistenza 17. Hai in pugno la tua spada, quindi non subisci penalità; il Combattimento avviene in una caverna, e possiedi la Caratteristica Speciale *Agilità*, quindi puoi aumentare la tua Forza d'Attacco di 1 punto ad ogni scontro. Sei stato colto di sorpresa, quindi non puoi scagliare frecce né utilizzare oggetti prima della battaglia.
Nel primo scontro, lanciando i dadi per determinare la Forza d'Attacco, ottieni 8 per te, 5 per il nemico. Hai vinto lo scontro, infliggendo 6 danni alla Resistenza del tuo oppositore, che scende a 11 punti.
Prima del secondo scontro decidi di usare 1 punto di Mana per aumentare la tua Forza d'Attacco; ti restano quindi 4

punti di Mana. Lanciando i dadi ottieni 6 per te e 12 per l'avversario; le vostre Forze d'Attacco sono quindi rispettivamente di 17 e 19 punti: stavolta sei tu ad avere la peggio, e perdi 2 punti di Resistenza.
Al terzo scontro ottieni 4 per te e 5 per l'avversario; il Barbaro perde 2 punti della sua Resistenza, che ora è scesa a 9 punti.
Al quarto scontro ottieni 7 per te e 2 per l'avversario; essendo un Ladro, possiedi la Caratteristica Speciale *Attacco Mortale*: dato che l'avversario ha lanciato un 2, hai vinto immediatamente il Combattimento!
La vittoria del Combattimento frutta a Hermes 1 punto di Esperienza; il suo punteggio di Esperienza sale quindi a 11. Puoi anche recuperare 1 punto di Mana, e quindi il punteggio torna a 5.

EQUIPAGGIAMENTO

All'inizio dell'avventura possiedi una Sacca nella quale riporre gli oggetti che ritroverai nello svolgimento della tua missione: può contenerne al massimo 10.
Possiedi inoltre un'arma da Combattimento corpo a corpo: se sei un Guerriero, Paladino o Ladro è una spada, se invece sei un Accolito o un Mago è un'asta di legno. Se sei un Accolito o un Ladro possiedi anche un arco e una faretra contenente 8 frecce.
Se hai completato *Lo Specchio di Eblis* puoi conservare tutti gli oggetti accumulati nella scorsa avventura, con l'eccezione delle provviste alimentari, della Fiamma del Nulla e del Mantello di Janis. Inoltre, che tu abbia completato o meno il volume precedente, puoi integrare le tue risorse con quattro tra i seguenti oggetti:

- 4 razioni di cibo (ciascuna conta come un oggetto).
- Lanterna.
- Corda con rampino.
- Balsamo: ogni applicazione ti fa recuperare 3 punti di Resistenza, e ne hai in tutto cinque dosi.
- Esplosivo: può essere usato per distruggere grandi ostacoli.
- Antidoto: utile per curare ferite avvelenate.
- Ascia.
- Pugnale.
- Coperta (occupa due spazi nella Sacca).
- Pomata contro le punture di insetti.

Segna questi oggetti sul Registro d'Avventura. Le razioni alimentari, la pozione e la lanterna vanno collocate nella Sacca, le armi nella sezione apposita.

Armi
Nel corso dell'avventura incontrerai uno svariato numero di armi. Esse sono di due tipi: armi da Combattimento corpo a corpo, come spada o ascia, e armi a distanza, cioè arco, balestra e pugnale o coltello da lancio. Puoi possedere al massimo due armi da Combattimento corpo a corpo e una sola arma da attacco a distanza.
Se trovi altre armi e vuoi prenderle ma possiedi già il massimo di armi consentite, devi lasciare una di quelle vecchie. Non è possibile trasportare un'arma in soprannumero, e nemmeno sostituire un'arma da corpo a corpo con una da attacco a distanza o viceversa: ad esempio, non puoi abbandonare una spada per prendere un arco. L'unica eccezione è data dal pugnale: se sei un Guerriero o un Paladino e possiedi il *Lancio di Pugnali*, allora puoi utilizzare questa arma sia come arma da corpo che come arma a distanza.
Se sei un Ladro o un Accolito possiedi una faretra in cui riporre le tue frecce: essa può contenere in tutto 12, ma all'inizio ne possiedi solo 8.

Borsa
Il denaro è una risorsa che potrebbe rivelarsi utile nel corso dell'avventura. Se trovi monete, gioielli o piccoli oggetti di valore di qualche tipo, per risparmiare spazio puoi riporli nella Borsa anziché nella Sacca. Trasporti la Borsa in una tasca della Sacca, ma non c'è bisogno di segnarla fra gli oggetti della Sacca nel Registro d'Avventura.
Per sapere quante monete possiedi lancia un dado e aggiungi 15: segna il totale nell'apposita casella del Registro. Puoi aggiungere a questo valore le eventuali monete avanzate nel corso della prima avventura.

Razioni alimentari
Puoi utilizzare le Razioni alimentari quando vuoi, tranne che in Combattimento, per recuperare la Resistenza perduta: consumandone una puoi recuperare 4 punti di Resistenza. Ricorda che però anche in questo modo non puoi mai superare il punteggio massimo di Resistenza.
Ci potranno essere delle occasioni in cui ti viene chiesto di mangiare: se in tali situazioni non potrai farlo perché hai temporaneamente esaurito le tue scorte, subirai una perdita di 2 punti di Resistenza, salvo che il testo dia indicazioni diverse.

Pozioni
Nel corso dell'avventura potresti trovare alcune pozioni di varia natura ed effetto; quando le raccogli, puoi riporle nella Sacca.

ULTIMI PREPARATIVI

L'avventura può essere completata indipendentemente dai punteggi iniziali delle tue Caratteristiche di Base e dalla Gilda che sceglierai di interpretare. Aver completato con successo *Lo Specchio di Eblis* può darti qualche vantaggio, ma non è indispensabile. Ovviamente, punteggi più alti faciliteranno notevolmente le possibilità di vittoria finale, quindi cerca di fare molta attenzione alla gestione dei punteggi di Mana e Resistenza. Evita di sprecare punti di Mana quando ciò non si rende necessario, e cerca di non far scendere il punteggio di Resistenza a punteggi troppo bassi, che metterebbero a rischio il risultato finale nel caso in cui incorressi in Combattimenti più ardui del previsto o in trappole.

Allo stesso modo, fai molta attenzione alla scelta delle Caratteristiche Speciali e al loro utilizzo, cercando il più possibile di sanare eventuali lacune del tuo personaggio e permettendogli di progredire nel modo migliore.

Non esiste un vero percorso obbligatorio per portare a termine con successo l'avventura, ma in alcuni luoghi potresti incontrare alleati o trovare oggetti o informazioni che si renderanno utili nel corso dell'avventura. Cerca quindi di esplorare nel modo migliore gli ambienti in cui ti troverai a muoverti, senza però mettere a repentaglio il risultato finale compiendo mosse troppo rischiose o avventate.

I preparativi per la missione sono giunti al termine. Il destino di Sirdania è nelle tue mani: sii l'orgoglio della tua Gilda!

PROLOGO

“Tieni su quelle braccia, devi sempre essere pronta a parare ogni contrattacco!”
“Ma come diamine faccio a colpire e parare assieme?”
“Così!”
Avanzi con uno scatto felino e sferri un fendente sulla spada di legno di Loreena, facendola volare a terra. La ragazza rimane spaesata dal tuo attacco e non trova miglior modo di difendersi che balzare all’indietro e portare le braccia al volto. La comicità del gesto ti fa scoppiare a ridere, irritandola ancora di più. Mentre ti asciughi gli occhi Loreena ti si avvicina e ti sferra uno scapaccione, per poi andarsene borbottando qualcosa di irripetibile su dove dovresti riporre le tue spade da allenamento.
Sai che in questi momenti è meglio lasciarla da sola a sbollire la rabbia: puoi approfittarne per farti una passeggiata nei campi e riflettere un po’ sulle ultime novità delle tue ricerche sulla Chiave delle Anime. Stai per raggiungere lo stretto sentiero che costeggia i campi di frumento quando qualcosa ti distoglie dai tuoi pensieri: in lontananza è spuntata una carrozza, la quale si sta avvicinando ad andatura elevata. Ti volti verso la tua abitazione: Loreena è in piedi sulla soglia, lo sguardo rivolto verso l’orizzonte, in attesa come te di scoprire chi vorrà disturbare la vostra quiete.

“Cosa volete?”
Di fronte a te si trovano tre uomini vestiti in modo elegante e sgargiante; sui loro mantelli sono incisi i simboli delle cinque Gilde del regno, e nei loro occhi cogli distintamente un’aria di sdegno e fierezza.
“Ci serve il tuo aiuto.”

“Sapete già la mia risposta. Andatevene.”
L’uomo che ti ha risposto, il più alto dei tre, rimane impassibile e continua a squadrarti in silenzio. Dopo qualche lunghissimo istante volge il capo verso i suoi compagni: uno dei due estrae da una borsa di pelle un rotolo di pergamena e glielo porge senza proferire parola.
“Abbiamo qualcosa da mostrarti. Qualcosa di importante.”
“Non sono interessato, grazie.”
“Ne va della salvezza del regno.”
“Basta così! – interviene Loreena – Non pensate che abbia… che *abbiamo* già dato abbastanza per il regno? Cercatevi qualche altro allocco per le vostre bislacche imprese!”
I tre ignorano le proteste della ragazza e continuano a squadrarti, aspettando la tua reazione.
“Abbiamo una sola speranza, e sei tu.”
Loreena ti prende per mano e aspetta in silenzio la tua risposta; prima ancora che tu abbia parlato scuote la testa ed entra in casa, andando a chiudersi in camera.

Rileggi per l’ennesima volta il messaggio, che ti ha lasciato senza parole. Chi può pensare di realizzare un piano del genere?
“La situazione a Walhassa è degenerata. Il reggente si è dimesso tre giorni orsono ed è fuggito dalla capitale senza lasciare traccia, così come molti altri membri della corte. Il potere è passato a Jantaag, l’antico consigliere del ministro del tesoro, ma pochi sono rimasti ad aiutarlo. La città è in preda a ondate di isteria collettiva e saccheggi, la gente non sa più cosa fare. I più si limitano a pregare, sperando che la minaccia si riveli vana… se solo sapessero quanto è accaduto…”
“Ma come può pensare di far saltare in aria un’intera città?”
“Basta un quantitativo di Shragazan pari a un paio di barili per far saltare in aria tutto quanto nel raggio di parecchie miglia. E Ak Durbal ne possiede venti barili…”
Conosci il potenziale distruttivo di questo esplosivo: te ne aveva già parlato Pirian, il vecchio sindaco di Festerheim e

padre di Loreena.
“Cosa dovrei fare, secondo voi?”
“Devi raggiungere Ismanias, infiltrarti nella roccaforte e fermare il piano di Ak Durbal.”
“Ma non ha senso! Se gli Ulkhan hanno già piazzato gli esplosivi a Walhassa potete ancora impedire l’attentato! Come può cambiare le cose intrufolarsi a Ismanias?”
“Gli esplosivi non sono stati piazzati – interviene per la prima volta il terzo delegato, il più anziano dei tre – verranno lanciati sulla capitale alla scadenza dell’ultimatum.”
I due compagni annuiscono. “È così. A Ismanias lavorano alcuni degli ingegneri meccanici più abili del regno: Durbal ne ha reclutati molti negli ultimi anni. Il suo sogno è sempre stato la realizzazione di una macchina volante, e le nostre fonti ci dicono che il prototipo è pronto e in grado di volare. Grazie a un tale prodigio della tecnica, il capo degli Ulkhan potrebbe raggiungere la capitale in poche ore e sganciare dall’alto le bombe di Shragazan, distruggendo la capitale.”
“E perché non lo fermate?”
“Non possiamo. Le Gilde non hanno più un esercito, e le truppe del Re non possiedono una guida… ma in ogni caso non potrebbero fare nulla senza correre il rischio di far scoppiare una vera e propria guerra civile. I seguaci degli Ulkhan sono potenti e spietati, non arretreranno di fronte a nessuna minaccia pur di raggiungere il potere. Se qualcuno può fermarli, quello sei tu.”
Rigiri di nuovo tra le mani la pergamena. Le parole dei delegati delle Gilde non ti convincono, e la loro aria innervosita ti lascia ancora più perplesso… c’è qualcosa che non ti stanno dicendo, lo senti.
“Se non mi rivelate tutta la verità potete scordarvi che vi aiuti.”
I tre si guardano tra loro per qualche momento, poi il più anziano annuisce. Infila un braccio all’interno della propria bisaccia e vi estrae un piccolo biglietto bruciacchiato, su cui è vergata una scritta in inchiostro rosso. Te lo porge a capo

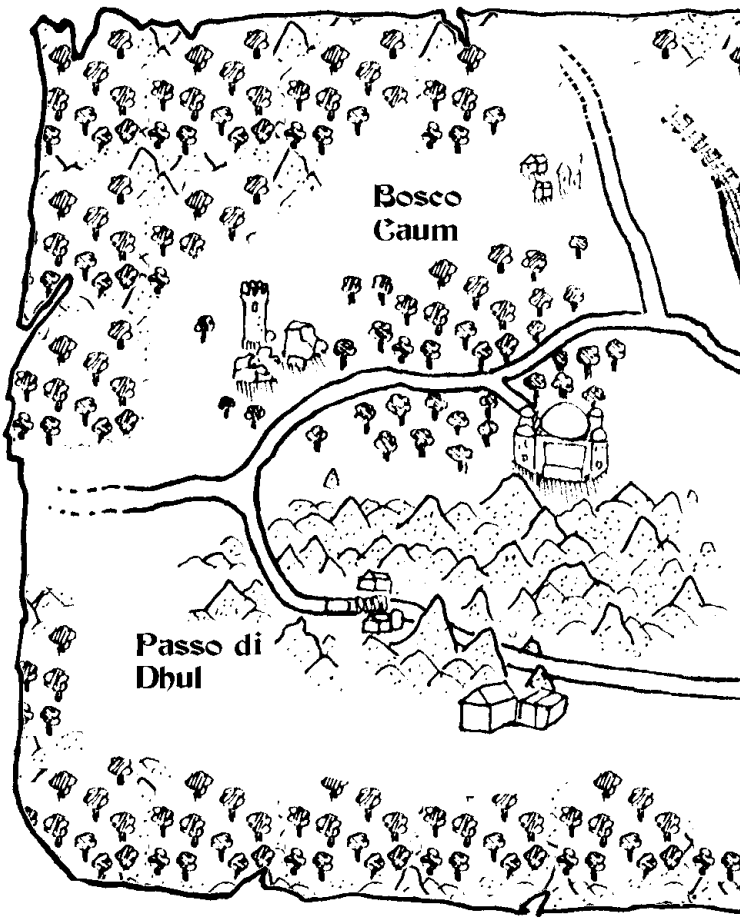
chino e con mani tremanti… e non appena hai modo di leggere il messaggio riesci a comprendere il perché.

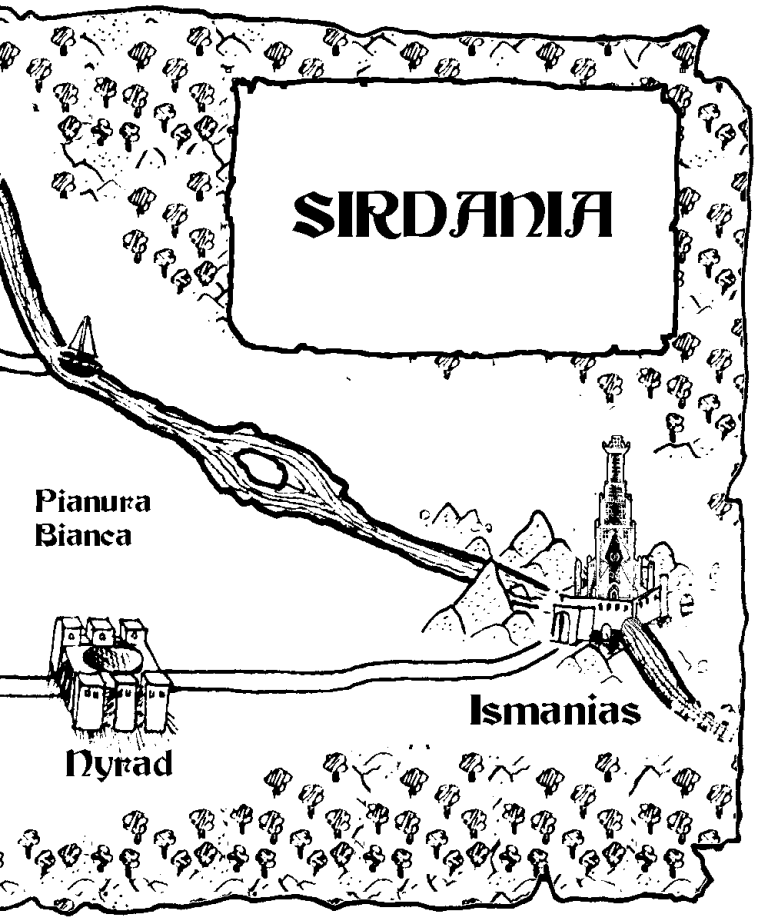
Hai fermato Mano Nera, ma è stata solo fortuna. Con me fallirai. Ti voglio qui a Ismanias entro due settimane, altrimenti la capitale sarà distrutta.

Il sangue ti si gela nelle vene. Ak Durbal, il leader dei Lupi Bianchi, ti ha sfidato direttamente… o si tratta solamente di un bluff?
"Quando è arrivato?"
"Tre giorni fa, legato alle zampe di un corvo. L'uccello è atterrato al centro della sala delle riunioni di corte… ed è esploso."
"Tutto ciò non ha alcun senso…"
Una sensazione di disgusto si unisce all'orrore che già attanagliava il tuo animo. Se deciderai di imbarcarti in questa pericolosa missione, dovrai prepararti ad affrontare un nemico potente e senza alcuno scrupolo.
"Perché?"
"Non lo sappiamo. Possiamo solo appellarci al tuo senso di giustizia. Sirdania è nelle tue mani… di nuovo…"
Esci in giardino lasciando la porta aperta. Senti i tre uomini confabulare sulla soglia: vorrebbero avvicinarsi per conoscere la tua decisione, ma non osano farlo. Chiudi gli occhi e cerchi di concentrarti, svuotando la mente… ti sovviene l'immagine del Maestro Anziano nel tempio di Wigga, tre anni fa, quando ti affidò una missione impossibile per chiunque, tranne che per te. Hai avuto successo, ma a quale prezzo! Non puoi rischiare di nuovo… non ora che…
"Cosa succede, Campione? Non gliel'hai ancora detto?"
Loreena ti accarezza una spalla e si siede al tuo fianco sull'erba.
"Cos'è che dovrei dir loro?"
"Ho sentito tutto. Quel folle ti vuole attirare in trappola, per chissà quale ragione."

“Così pare…”
“Ed è per questo che andrai.”
Ti volti di scatto verso la fanciulla, che continua noncurante a passare le mani tra i fiori ai suoi piedi, sorridente.
“Non provare a mentirmi. Avevi già deciso quando sono entrati dalla porta.”
Non osi risponderle: per l’ennesima volta, devi ammettere che Loreena ti conosce meglio di quanto ti conosca tu stesso.
“Sarà pericoloso.”
“Sì.”
“Lo era anche l’altra volta. E ci hai salvato tutti… hai salvato me…”
“Era diverso…”
“È sempre diverso, Campione. Il male muta la propria forma ogni giorno, ed è costantemente in agguato, pronto a distruggere ciò in cui crediamo, tutto quello per cui ci siamo battuti. Tuttavia, non per questo possiamo abbandonare il nostro ruolo. Ti vorrei qui accanto a me, ora più che mai, ma so di non poterti trattenere. Vai, parti prima che cambi idea…”
Si alza in piedi, mentre una lacrima le scorre sulla guancia. Vi lasciate andare a un lungo abbraccio, e poi tornate dagli ambasciatori a comunicare la decisione finale.

Dopo un paio d’ore di preparativi sei finalmente pronto. Sollevi il tuo bagaglio e lo carichi sulla carrozza; getti un ultimo sguardo alla tua abitazione, sperando dentro di te di rivederla molto presto, e raggiungi di nuovo Loreena. Nessuno dei due ha il coraggio di parlare: le passi silenziosamente una mano sul viso, e la abbracci nuovamente. Loreena ti stringe una mano e la posa un istante sul suo ventre, e poi ti lascia andare. Sali sulla carrozza e rimani a guardarla finché non scompare all’orizzonte in una nuvola di fumo, e con lei le distese coltivate, la pace, la tranquillità della tua casa…


Bosco
Caum
Passo di
Dbul


SIRDANIA
Pianura
Bianca
Ismanias
Nyrad

1

Nelle due ore successive alla partenza i tre delegati delle Gilde ti ragguagliano sui dettagli della missione.

"Ismanias si trova all'incirca a una settimana di cammino da qui. Purtroppo non possiamo accompagnarti troppo vicino alla meta: Ak Durbal potrebbe individuare i nostri spostamenti e mettere sulle tue tracce i suoi uomini. Il tuo anonimato è il nostro unico asso nella manica, non possiamo sprecarlo!"

Le distese di campi coltivati lasciano man mano spazio a strade lastricate e caseggiati; in lontananza scorgi i margini del bosco di Festerheim, dal quale era partita la tua prima missione tre anni fa. La carrozza sembra dirigersi dritta verso il sentiero che avevi percorso per raggiungere al villaggio, ma svolta lungo un'altra strada e prosegue costeggiando i margini del bosco. Dopo qualche minuto di silenzio, il più anziano dei tre ambasciatori estrae una pergamena e la srotola, rivelando una precisa mappa della regione circostante.

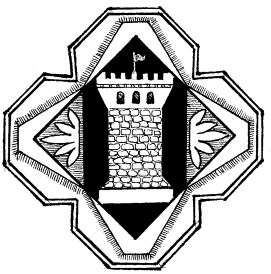
"Ci sono due strade per raggiungere Ismanias. La prima possibilità è incamminarsi sui Monti Whyred per il passo Dhul, proseguendo poi lungo la Pianura Bianca fino ai piedi di Ismanias; è un percorso forse più breve ma piuttosto impervio e potrebbe esporti a maggiori pericoli: le montagne sono un luogo in cui si dice alberghino forze oscure... inoltre, ti impone di passare per la città di Nyrad, il che potrebbe rappresentare un ostacolo alla missione: le nostre fonti affermano che gli Ulkhan sono pronti a un attacco in forze per prenderne il controllo e installarvi le proprie truppe, ma l'esercito forse invierà una spedizione per ricacciarli da dove sono venuti."

"Tuttavia - continua un altro delegato - esiste un secondo

percorso, più lungo ma forse meno rischioso: potresti aggirare i Monti Whyred passando verso nord per il bosco di Gaum, seguire il sentiero lungo la foresta e giungere al fiume Seza nei pressi dell'approdo di Sural, dove attraccano le navi mercantili durante le soste di viaggio: da lì potrai imbarcarti per giungere più velocemente nelle vicinanze di Ismanias. Devo tuttavia ammonirti che anche questa via impone dei rischi: il bosco di Gaum è una delle zone più impervie di Sirdania, non sono numerosi i viaggiatori che osino attraversarlo e non c'è modo di conoscere quali siano i pericoli che si annidano nelle sue profondità. Al tempo stesso, saresti però molto meno facile da individuare per le spie Ulkhan..."

Osservi in silenzio la cartina, cercando di prendere una decisione, quando con la coda dell'occhio noti che la carrozza ha raggiunto il bivio oltre il quale inizia il sentiero che porta alla sommità del Colle degli Antenati, dove sorge l'antico cimitero in cui è sepolto il tuo Maestro Anziano. Le luci stanno cominciando a diventare più soffuse, il tramonto è ormai vicino, ma potresti ancora avere il tempo di una breve sosta di raccoglimento sulla tomba del tuo vecchio mentore...

Se decidi di fermarti al cimitero vai al **367**, altrimenti prosegui al **226**.



2

Sali la scalinata tenendoti a distanza dai due Ladri, in modo da non insospettirli; senti che stanno confabulando, ma purtroppo sei troppo lontano per distinguere i loro discorsi: riesci solo a cogliere parole come "bel trucco" e "piano geniale", ma poco altro.

La rampa di scale termina una dozzina di metri più in alto, in un breve corridoio. Ti fermi poco più in basso, tenendoti adeso al muro per osservare ciò che accade senza essere notato. I due si fermano davanti a una porta e bussano: l'uscio si apre, e dall'interno emerge una figura di cui riesci a vedere soltanto le gambe:

"Terminato il lavoro?"
"Come da programma" esclama il Ladro tarchiato.
"Nessun incidente?"
"Tutto liscio come l'olio" risponde l'altro.
"Molto bene. Siete due arruffoni, ma per stavolta non avete combinato pasticci. Su, dentro!"

I tre varcano l'uscio ed entrano. Risali fino a raggiungere la porta, e fortunatamente scopri che è solo socchiusa; non vedi granché all'interno, ma puoi sentire distintamente le voci degli occupanti della stanza. Dapprima odi il rumore di sedie trascinate, poi ritorna il silenzio.

"Il piano procede come stabilito - riprende l'uomo che aveva aperto la porta. - Il duca è morto, e nessuno lo sospetta. Finché le 'apparizioni pubbliche' continueranno, la verità rimarrà celata. Solo noi quattro sappiamo cos'è accaduto, e ovviamente nessun altro deve essere messo a conoscenza degli eventi. Zaix sarà il nostro avamposto di partenza, per il momento: presto cadrà anche Nyrad, forse già con l'operazione di domani, e allora potremo partire sia alle volte del sud che dell'ovest, oltre i monti, verso la capitale. Dove

avete nascosto il cadavere?"
"Giù nelle cantine - esclama uno dei due Ladri - dove non passa nessuno. È nascosto in una cassa, durerà un bel po'."
"E il fantoccio?"
"Ancora nella carrozza."
"Ancora nella carrozza? Che due imbecilli! E se lo trovasse qualcuno?"
"Impossibile - ribatte l'altro, a bassa voce - le guardie sono troppo occupate a..."
"Basta! Scendete e nascondetelo fino alla prossima operazione!"
"Ma noi..."
"Subito!"

Dopo qualche mormorio, i due Ladri cedono alle pretese dell'altro uomo: senti i loro passi avvicinarsi e ti butti di corsa dietro una statua per nasconderti. Osservi i lestofanti scendere le scale, lanciando parolacce a destra e a manca contro il loro capo, mentre il terzo uomo rimane all'interno della stanza, apparentemente solo. È il momento di agire, e scoprire finalmente cosa stia succedendo.

Vai al **405**.

3

Un tempo le mura di questo sito dovevano essere veramente imponenti: nel tratto meglio conservato i resti raggiungono un'altezza di tre metri e uno spessore superiore a un metro. Osservi attentamente la lavorazione delle pietre, e rimani stupito dalla cura con cui esse sono state incastrate tra loro, impedendo qualsiasi punto di aggancio dall'esterno che le esponesse a rischi in caso di attacco.

Nell'angolo a nord-est il muro risulta improvvisamente crollato, come se qualcosa lo avesse colpito: tutta l'area

circostante è cosparsa di frammenti di pietra calcarea ricoperta da muschio e terriccio. Ti avvicini per osservare meglio la zona, e scopri che a pochi passi di distanza nel terreno compare un ampio varco, che si immerge nel buio al di sotto del sito.

Se possiedi una corda, o sei un Mago e possiedi l'Incantesimo *Levitazione*, puoi calarti nel buco andando al **508**, altrimenti torna al **206** e scegli un'altra opzione.

4

Le pareti laterali di questo corridoio sono ornate da stupende decorazioni in bassorilievo, per la maggior parte tratte da scene degli antichi miti e dai racconti sulle grandi gesta della dea Nishra nel tempo in cui ancora gli dei camminavano sulla terra a fianco degli uomini; alcune figure sono così realistiche che ti pare quasi che stiano per staccarsi dalle pareti per venirti incontro. Che si tratti di suggestione, della straordinaria abilità del loro scultore o di un effetto di natura magica?

Una decina di metri più avanti giungi a un bivio, oltre il quale è possibile proseguire diritto o svoltare a sinistra in un corridoio laterale; appena qualche metro più avanti noti un secondo corridoio laterale che si apre nella parete di destra.

Se svolti a sinistra vai al **181**; se prosegui a destra vai al **72**; se scegli di continuare lungo il corridoio principale procedi al **245**; se infine scegli di ripercorrere i tuoi passi e ritornare nel salone d'ingresso vai al **155** e scegli un'altra strada.

5

Non appena il contadino ti raggiunge, ti inonda con una serie di frasi sconnesse senza nemmeno fermarsi a prendere fiato, al punto che non riesci a capire quasi nulla. Si tratta di un ragazzo sui vent'anni, altissimo e molto robusto, dall'aria un po' goffa e non molto sveglia.

"Pericolo... vattene da qui... la pietra dell'ultima voce lo ha detto... molto chiaramente..."
"Stai tranquillo! Fermati un attimo e spiegami con calma cosa sta accadendo."

Il ragazzo scuote la testa preoccupato, e inizia a guardarsi attorno come se si sentisse minacciato. Il suo sguardo si ferma sul sole ormai non più molto alto sull'orizzonte: devono mancare al massimo un paio d'ore al tramonto, forse meno. Ti prende per una manica e ti spinge verso il campo indicandoti il punto da cui proveniva.

"Non posso spiegare... devi vedere da solo... la pietra è molto chiara stavolta!"
"Cosa?"
"La pietra dell'ultima voce non mente mai! Ed era un sacco di tempo che non parlava!"

All'improvviso ti ritrovi sospinto in mezzo alle file di spighe, con il ragazzo che praticamente ti trascina tenendoti per il fianco.

"Va bene, va bene, ti seguo, ma non c'è bisogno di spingere! E comunque vuoi dirmi almeno il tuo nome?"
"Ah giusto... mi chiamo Tauros... la mamma dice che mi hanno chiamato così perché anche quando sono nato assomigliavo già a un torello..."

Il ragazzone sembra una autentica forza della natura, ma ha

l'aria di non poter far del male a una mosca. Cosa può averlo messo in allarme in questo modo? Sei ancora assorto tra i tuoi pensieri quando finalmente Tauros si arresta e punta il dito di fronte a sé. Avete raggiunto una piccola radura vuota in mezzo al campo di grano, all'interno della quale si trova solamente una grossa pietra grezza color rame, di forma vagamente rettangolare; il lato rivolto verso il sentiero appare stranamente liscio e levigato, ma sulla superficie della faccia opposta appaiono qua e là minuscole scritte in varie calligrafie, e anche qualche piccolo disegno stilizzato. Ti avvicini con Tauros ai piedi della roccia, e in tal modo riesci a scorgere più dettagliatamente alcuni di questi fregi: la sagoma di un cuore trafitto da una freccia, due piccole F intrecciate e avvolte da un simbolo a forma di stella, e numerosi brevi messaggi: "tuo per sempre", "abbi cura di te", "un giorno saremo di nuovo assieme" e molti altri. Ma la cosa strana è che non riesci a capire come siano stati impressi sulla roccia: apparentemente non sono stati scolpiti, né incisi.

"Cosa sono, Tauros?"
"I messaggi della pietra."
"In che senso?"

Il ragazzone ti osserva come se gli avessi appena detto una solenne sciocchezza.

"La pietra dell'ultima voce, non la conosci anche tu? Pensavo la conoscessero tutti... noi la conosciamo tutti quanti..."
"No, amico mio, non so cosa sia, me lo puoi spiegare?"
"Beh... a dire il vero non so spiegarti tanto bene nemmeno io... è una pietra magica. I morti parlano attraverso di essa."
"Come?"
"I morti, sì... una persona se ne va, e dopo qualche tempo capita che compaia un suo messaggio sulla pietra. Quello - ti indica una scritta in una calligrafia pressoché illeggibile - mi hanno detto che l'ha lasciato mio nonno... è morto prima che

nascessi... questo cuore qui è comparso anni fa, quando è morto Lothar, il cugino di mia madre... poverino, si doveva sposare un mese dopo..."

Non sai se credere alle parole di Tauros, ma comprendi che non è il caso di contraddirlo.

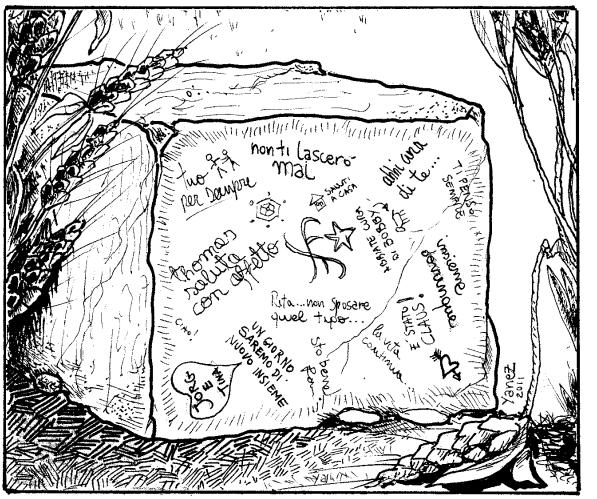
"Capisco. Ma perché mi hai portato qui?"

Il giovane si limita ad alzare la mano e posare l'indice in un angolo in basso a destra, scostando un ciuffo d'erba che copriva in parte la base della roccia.

"Lo vedi, ora?"

Ti abbassi a pelo d'erba per capire cosa ti stia indicando... e quando lo vedi rimani a bocca aperta per lo stupore.

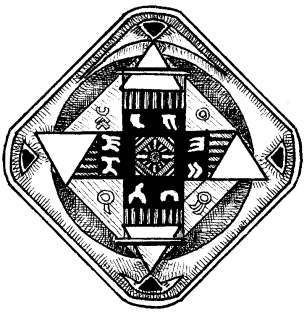
Vai al **202**.



6

Attaccare da qui il brigante che tiene ferma la ragazza è fuori discussione, perché rischieresti di colpire lei anziché il suo aguzzino, però il suo compare sembra una preda decisamente più semplice. Raccogli per un istante la concentrazione e sferri il tuo attacco mirando al petto del vile aggressore.

Testa la tua Abilità; se sei un Paladino o un Accolito sottrai 1 all'esito del lancio. In caso tu riesca a superare la prova vai al **459**, altrimenti al **167**.



7

La ragazza si alza in piedi e porta via il vassoio; la senti soffocare un singhiozzo in cucina, e vorresti raggiungerla per confortarla, ma capisci che forse ha bisogno di stare un attimo da sola. Ritorna qualche minuto più tardi, sorridendoti tristemente.

"Perdonami, non volevo deprimerti... È tutta colpa di Brinhild!"
"Come?"
"Sì, tutta colpa di quella maledetta strega! Da quando comanda lei, le cose sono andate sempre peggio..."
"Non capisco."

Hadriana lascia andare un grosso sospiro, come se cercasse di racimolare tutte le proprie energie per trovare la forza di parlare, e infine riprende il suo racconto.

"Fino a tre mesi fa la nostra era una cittadina tranquilla e pacifica. Abbiamo passato anche noi i nostri brutti momenti con i briganti, come tutti, ma ce la siamo cavata. Proprio quando tutto sembrava migliorare, *lei* ha cominciato i suoi discorsi sugli Ulkhan. Si è messa a parlare del loro credo nelle riunioni, dicendo che dovevamo unirci a loro, che ci avrebbero portato la pace, che avrebbero risolto ogni male, e invece niente... La gente non le dava gran peso, ma era pur sempre una delle persone più fidate del nostro sindaco, un anziano membro della Gilda dei Maghi: un brav'uomo, ma fin troppo debole di carattere. Qualcuno alla lunga ha cominciato ad ascoltarla, e da quando è successo l'incidente l'ha appoggiata in tutto e per tutto..."
"Incidente?"
"Una mattina il sindaco è sceso in piazza a fare una passeggiata, come sempre... ed è morto. Nessuno sa la ragione: si è accasciato, ha perso conoscenza e per lui non c'è stato niente da fare. Nonostante l'età era in perfetta salute, è stato un terribile trauma per tutti noi..."

Hadriana si interrompe per asciugarsi le lacrime; sembra sinceramente provata da quanto ti sta raccontando.

"E cosa è successo dopo?"
"Serviva un nuovo sindaco, ovviamente. Ma non ci sono mai state elezioni: Brinhild si è proclamata 'reggente in attesa della rivoluzione Ulkhan', e da allora nessuno ha potuto cacciarla..."
"Mi sembra una storia assurda... come può verificarsi una situazione del genere?"
"Ci tiene sotto le sue minacce. Scherza con poteri che nemmeno lei può controllare."

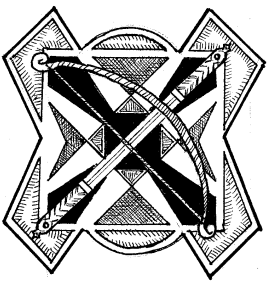
Rifletti in silenzio un istante: c'è un particolare importante che ha colto la tua attenzione su cui senti il bisogno di avere un chiarimento:

"Prima hai chiamato questa Brinhild 'strega'. Significa che è anche lei un'adepta della Gilda dei Maghi?"

La ragazza lancia una risatina beffarda:

"Le piacerebbe! No, non è una strega in quel senso... è solo un'usurpatrice! Ha rubato i libri di magia del sindaco, ha carpito i segreti per la realizzazione di alcune potenti stregonerie, e da allora ci tiene sotto scacco! Chiunque osi protestare viene messo a tacere, e punito in modo crudele. Il vecchio Jeremiah si è permesso di parlar male di lei in pubblico, e l'hanno costretto a lavorare nei campi per una settimana... ha novant'anni, il poveretto, da allora non si è più ripreso! C'è chi ha provato a fuggire verso la capitale per chiedere all'esercito di intervenire, ma con questo putiferio siamo rimasti in balia di noi stessi. E non si sa come, ma lei è sempre un passo avanti a noi, riesce sempre a prevedere le nostre mosse!"

Se possiedi dell'acqua contaminata vai al **163**, altrimenti al **297**.



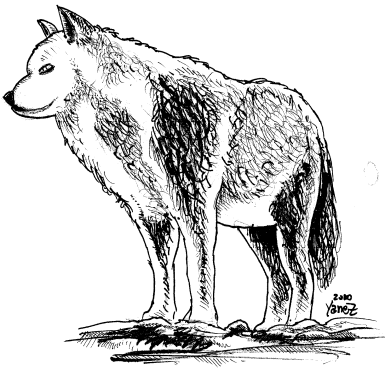
8

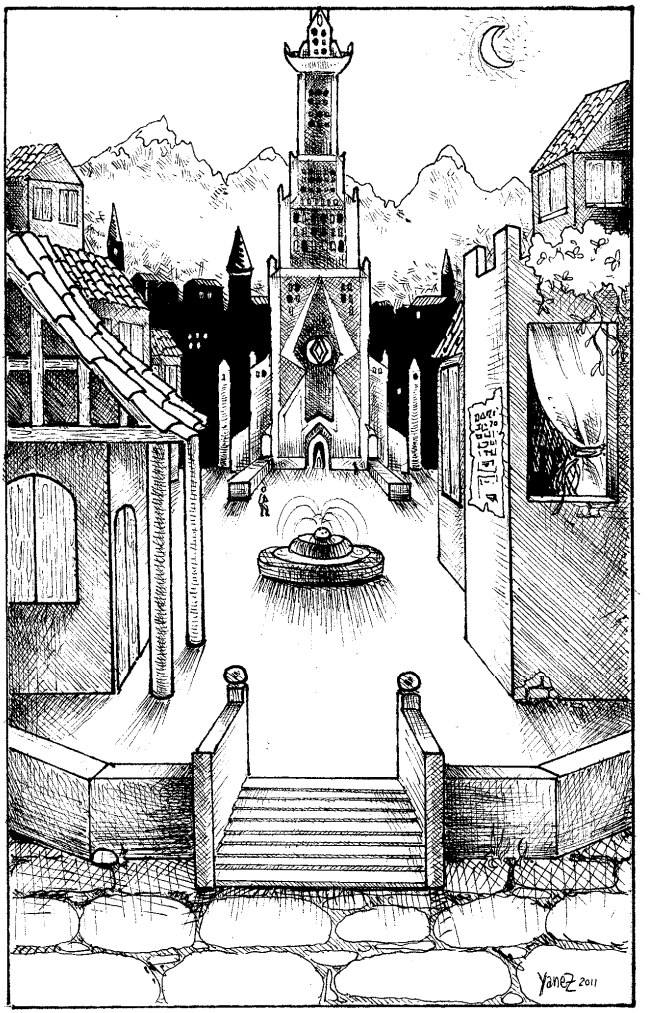
Dove non riesce a giungere la forza bruta, potrebbe trovare un varco l'astuzia e la perizia del buon Mago.

"Avrei un'idea, generale. Posso tentare?"
"È tutto tuo."

Orghoz arretra di qualche passo, lasciandoti da solo di fronte all'uomo incatenato, che ti sta fissando con una certa perplessità e forse anche una punta di timore. Chiudi gli occhi e cerchi di sgombrare la mente dai tuoi pensieri, per farti largo in quelli del prigioniero; percepisci il suo fastidio, ma i suoi gemiti sono solamente una lontana eco...

Testa la tua Abilità come di consueto per scoprire se il sortilegio ha l'effetto sperato. Se è così procedi al **336**, altrimenti al **499**.




Yanez 2011

La roccaforte è un imponente e maestoso edificio di forma rettangolare; è alta almeno cinquanta metri, e ai quattro angoli sorgono altrettante torri svettanti nelle profondità del cielo. Le geometrie delle sue forme denotano un sovrapporsi di stili diversi, che ti fanno pensare che le sue origini risiedano in più fasi successive nel corso dei secoli: la parte inferiore mostra ampie curve e fregi, mentre quella superiore è caratterizzata da forme più sinuose e leggere. Nella facciata principale è collocato un alto portone a forma di arco, ma escludi immediatamente di entrare da lì: Ak Durbal ti attende, e non hai alcuna intenzione di facilitargli il lavoro.

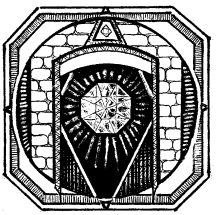
Oltre il lato est, quello opposto rispetto all'ingresso principale, è stata allestita un'alta recinzione metallica, che circonda per tre lati una quinta torre ancora più imponente delle altre quattro. Ciò che colpisce maggiormente di questa struttura è la porzione superiore, costruita esternamente in una strana lega metallica di colore rosso vivo, che luccica con grande intensità sotto il sole. Parte della struttura, in corrispondenza della base del cono metallico, appare velata da un lungo tendone scuro, che ricopre tutta la circonferenza della torre; appena sotto di esso si apre una finestra da cui sporge un uomo legato a una imbracatura agganciata alla cima della torre: mentre osservi in silenzio, l'operaio esce dalla finestra e si arrampica sotto il tendone, sparendo alla tua vista.

All'interno del recinto sono affaccendati una serie di uomini che portano una divisa di colore azzurro; alcuni si occupano di controllare i lati della torre, altri invece sono alle prese con alcuni tabelloni pieni di scritte indecifrabili a questa distanza, e continuano a gesticolare in modo forsennato nei confronti delle poche guardie che li circondano e degli operai al lavoro sulla cima della torre. Apparentemente non vi è modo per accedere a questa zona dall'esterno: c'è una sola porta nel lato

nord della recinzione, ma è pattugliata da due soldati armati di tutto punto, oltre che in piena vista da tutto il cortile. Se vorrai arrivare alla torre, dovrai trovare una via dall'interno.

Nel lato nord della fortezza non ci sono ingressi secondari percorribili; procedi con un certo pessimismo verso il lato sud, ma per fortuna incontri una porta secondaria apparentemente non sorvegliata; è situata a una decina di metri di distanza dalla torre di sud-est, e nelle vicinanze non c'è nessuno. È un'occasione troppo ghiotta per farsela scappare: entri e ti chiudi la porta alle spalle, pronto ad affrontare ogni pericolo che ti si parerà contro.

Vai al **427**.



10

Infili l'anello all'indice della mano sinistra. Per qualche istante non accade nulla, ma subito dopo una scarica di energia ti colpisce, lasciandoti senza fiato. La gemma dell'anello ora emana una luce brillante e al suo interno è apparsa una spirale scintillante, che rotea sempre più velocemente.

Perdi 2 punti di Resistenza. Se vuoi toglierti l'anello Testa la tua Abilità, togliendo 1 al risultato dei dadi se sei un Accolito o un Mago. Se hai successo vai al **91**, altrimenti al **337**. Se invece preferisci continuare a portare l'anello e attendere di capire come si evolve la situazione vai al **180**.

Secondo le cartine il passo Dhul dovrebbe essere lungo una quindicina di miglia sino alla cima, e il bivio da cui scendere si trova circa due miglia più a valle rispetto al punto più elevato del sentiero; se hai fatto bene i tuoi conti, cosa di cui purtroppo non sei sicuro, hai superato la decina di miglia dalla base del passo, quindi dovresti essere vicino alla fine della salita.

Appena superi l'ennesimo tornante noti qualcosa che ti conforta: la strada prosegue ora dritta, seguendo il fianco della montagna, e in fondo alla strada sorge un maestoso ponte di pietra, oltre il quale il percorso sembra biforcarsi. Nonostante la pendenza sia ancora elevata, ti avvii a passo lanciato verso il ponte: manca poco più di un'ora al tramonto, e vuoi cominciare la discesa prima possibile per riportarti in zone più sicure.

Arrivato all'imbocco del ponte, ti arresti un istante a osservare la maestosità della costruzione: nonostante debba risalire a molti secoli orsono, la struttura ha retto molto bene al trascorrere del tempo: i tre piloni centrali che lo sorreggono, le cui fondamenta si perdono nella profondità della montagna, paiono ancora in ottimo stato, e lungo il fianchi del ponte si notano tracce degli antichi fregi che lo ornavano in passato.

Avanzi passo dopo passo sul ponte di pietra, ascoltando l'eco dei tuoi passi che risuona tra il silenzio dei Monti Whyred, quando all'improvviso un suono disumano, una sorta di gorgoglio sinistro ti fa accapponare la pelle...

Se tenti di correre velocemente verso l'altra estremità del ponte vai al **228**; se preferisci tornare da dove sei venuto e nasconderti procedi al **474**.

12

L'uomo crolla a terra svenuto e pieno di lividi e tagli. Gli altri tre accorrono in soccorso del compagno, ma rimangono ben lontani da te, temendo che possa vendicarti anche nei loro confronti. Mentre riprendi fiato, l'oste si avvicina tutto tremante e raccoglie dal tavolo le monete che avevate scommesso, poi te le passa e si allontana a sua volta, scomparendo oltre una porta a vetri. Tauros scuote la testa un po' perplesso per quanto accaduto; prima di lasciare il locale intimate ai presenti di non raccontare a nessuno quanto accaduto, e qualcosa ti dice che ti daranno ascolto.

Recupera le monete giocate e aggiungine altre 2 al totale. Torna al **534**.

13

Finalmente il ragazzo si decide a collaborare: non appena si sente abbastanza sicuro, fa un passo verso la porticina e spinge verso il basso la maniglia, aprendo l'ingresso. Lo ringrazi e sgusci nella cucina, afferrando poi d'istinto una cassa di verdure piena fino all'orlo. Tenendola ben alta davanti al viso, procedi con noncuranza verso la porta d'ingresso della stanza; quando la raggiungi riponi a terra tutto quanto ed esci, fortunatamente senza che nessuno ti noti. Anche stavolta grazie alla protezione del dio dei rapidi d'ingegno sei riuscito a cavartela.

Se avevi tentato di corrompere il garzone, ricordati di cancellare il denaro che hai consegnato al giovane. Vai al **378**.

14

"Immagino cosa stai pensando, ma ti assicuro che non voglio trarti in inganno o tenderti trappole, sono proprio io. Mi sono rifugiato qui nel bosco molti anni fa per potermene stare in santa pace, lontano dalle guerre, dagli intrighi di corte, dalle pressioni e dalla paura della gente, libero di poter continuare i miei studi, le mie ricerche, e di poter osservare in modo più lucido ciò che accade nel mondo."

Apre il baule e ne estrae alcuni tomi, perlopiù voluminosi saggi storici, ma anche qualche diario privato, e ti sembra di scorgere anche un libro di cucina.

"Signor Kanembragh, come può osservare il mondo esterno standosene... beh... *qui*?"

Un sorriso dipinge il volto del vecchio, che senza risponderti allunga un braccio e raccoglie lo specchio che avevi notato in precedenza. Leva il panno che lo ricopriva e te lo mostra orgoglioso: la sommità dello specchio è ricoperta da una cornice semicircolare, su cui sono incisi complessi simboli.

"Grazie a questo antichissimo gioiello. È un Occhio del Cielo, creato secoli orsono da maghi molto più potenti di quanto si possa immaginare... o forse erano solo degli abili scienziati, dipende un po' da come la si vede... permette di osservare gli eventi che si svolgono a notevole distanza, e se si è abili nell'adoperarlo a volte si intravvede anche qualche squarcio del passato."

Inizia ad armeggiare sulla cornice dello specchio, premendo alcuni simboli in sequenza, e sulla superficie di vetro compaiono improvvisamente alcune immagini: una grande bandiera che sventola sulla cima di un castello, una guardia in piedi alla base dell'asta, una torre maestosa che svetta verso il cielo... e l'immagine si lancia verso terra e si allarga,

mostrando una piazza brulicante di vita, al centro della quale sorge la statua di un dio dal volto di cinghiale, una delle incarnazioni di Moothanan... Walhassa, la capitale di Sirdania, sulla quale incombe la minaccia che hai il compito di sventare... le immagini scompaiono e nello specchio rimane soltanto l'ombra del tuo volto e di quello del vecchio, che sorride dietro la folta barba.

"Non male, vero? Credo le immagini risalissero a una cinquantina d'anni fa o giù di lì... di certo non era ancora successa tutta questa follia... Prima Mano Nera, ora gli Ulkhan..."
"Cosa conosce di queste minacce, signor Kanembragh?"
"Molto... e molto poco al tempo stesso. Ho registrato molti avvenimenti, più di quelli che puoi anche solo immaginare, però non riesco a comprendere la ragione che si nasconde dietro a tutta questa follia. Lo specchio mostra i volti delle persone, non i loro cuori, e può essere ingannato... Per fortuna però può anche essere un potente ausilio."
"Pensa di potermi aiutare?"
"Certamente, figliolo. Ma devi dimostrare il tuo valore all'Occhio del Cielo."
"Come?"
"Un dono. Oppure un tributo di qualche genere..."

Osservi in silenzio il vecchio storico, che distoglie lo sguardo. Non riesci bene a comprendere se ti stia prendendo in giro o possa veramente rendersi utile: devi scegliere se accettare lo scambio o meno.

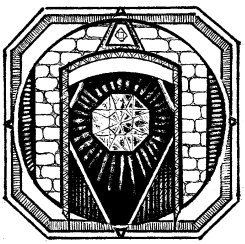
Se vuoi dare un oggetto a Kanembragh in cambio delle informazioni vai al **330**; se vuoi provare con una donazione vai al **453**; se preferisci un tributo di sangue vai al **487**. Se rinunci a tutte queste alternative vai al **111**.

15

Dopo un'altra mezz'ora la situazione rimane inalterata: gli Ulkhan cercano sortite rapide e intense, ma gli arcieri di Nyrad respingono ogni assalto. Nel complesso, il battaglione che ti trovi di fronte ha una tattica fin troppo attendista, e forse conosci la ragione: stanno solo aspettando che i compagni diano l'assalto decisivo.

All'improvviso alle vostre spalle si ode un boato; da qualche parte nella zona centrale della città un edificio sta andando in fiamme, e forti urla risuonano all'interno della città, mentre molti soldati corrono all'impazzata lungo le strade. Gli Ulkhan hanno sfondato.

Vai al **446**.



16

Le stesse fiamme che hanno riportato in questa dimensione l'Antico potrebbero ricacciarlo per sempre oltre gli abissi del tempo e dello spazio. C'è un solo modo per riuscirci: scatenare la furia degli elementi contro la creatura. Alzi le mani verso la creatura e mormori la formula del sortilegio, sperando di avere successo.

Testa la tua Abilità come di consueto per scoprire se l'Incantesimo ha effetto o meno. Se riesci nel tuo intento vai al **279**, altrimenti non ti resta che combattere. Vai al **58**.

17

Ti intrufoli di soppiatto nella tenda, badando bene che nessuno dei soldati in lontananza noti movimenti sospetti. All'interno trovi solo una coppia di materassi sfondati e una catasta di utensili nell'angolo di fronte all'ingresso.

Se vuoi rovistare tra gli oggetti vai al **158**, altrimenti torna al **219**.

18

"Voi Ladri contate su una qualità innegabile, la vostra astuzia, ma non capite quanto questo pregio possa tramutarsi nel peggior difetto: l'arroganza."

Ak Durbal ti si avvicina allargando le braccia, come a volersi mostrare inoffensivo, poi parte improvvisamente all'attacco sferrando una precisa stoccata, che per fortuna riesci a parare; sei pronto all'attacco successivo, ma il tuo avversario compie un balzo all'indietro, finendo fuori dalla tua portata, e scoppia a ridere fissandoti come se fossi lo scemo del villaggio. Inizialmente non riesci a capire il perché del suo comportamento, ma poi ti accorgi cosa sta guardando: alla base della Sacca si è aperto uno strappo.

"Hai perso qualcosa, pivello?"

Il signore degli Ulkhan tiene stretta tra le mani la tua borsa. Come diavolo ha fatto a rubartela? Vedendo il tuo sbigottimento, Durbal pare ancora più divertito:

"Ora comprendi? Non sono solamente gli adepti di Shaigan a conoscere certe tecniche, possono benissimo riuscire a emularle anche i membri delle altre Gilde, come il qui presente Paladino... o dovrei dire ex Paladino, visto che quei vecchi tromboni mi hanno espulso anni orsono..."

Lascia cadere a terra il borsellino; il suo sguardo torna glaciale, l'arma stretta nel pallido pugno e pronta a ripartire all'assalto.

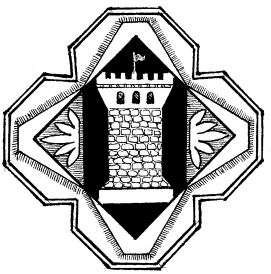
"Basta, sono stufo di questi giochetti. Presto giungeremo a destinazione... anzi, io giungerò a destinazione, mentre tu scomparirai dalla faccia della terra!"

Se vuoi provare a scagliare una freccia contro Durbal vai al **172**; se possiedi la Caratteristica Speciale *Ipnosi* e vuoi provare a usarla, vai al **548**; in caso tu possieda la Caratteristica Speciale *Mano Lesta* e voglia servirtene, continua al **296**. In caso contrario, procedi al **304**.

19

Estrai l'involto contenente l'esplosivo e ti prepari a lanciarlo contro il ragno gigante: ti rendi conto di quanto possa rivelarsi rischioso, ma non hai altra alternativa. Accendi il candelotto, lo scagli contro l'Yglob e ti lanci a terra per ripararti come meglio puoi dall'esplosione.

Testa la tua Abilità, aggiungendo 3 al risultato dei dadi; se sei un Guerriero o un Ladro togli poi 1, mentre se sei un Accolito o un Mago aggiungi un altro punto. Se superi questa difficile prova vai al **290**, altrimenti al **521**.



20

Uscite assieme dall'avamposto. I tre delegati ti accompagnano fino al margine della strada e poi ti abbracciano calorosamente.

"Prosegui dritto per questa strada; tra mezz'ora circa incontrerai un bivio: proseguendo verso sud raggiungerai il passo di Dhul, andando invece a sinistra ti addentrerai all'interno del bosco di Gaum. Non vogliamo sapere dove ti dirigerai, in modo che se qualche spia nemica ci catturasse non potrà tenderti alcuna trappola per causa nostra. Abbi cura di te, figliolo!"

Prendi in spalla la Sacca, raccogli il resto del tuo equipaggiamento e ti avvii lungo la strada. L'avamposto scompare ben presto all'orizzonte alle tue spalle, lasciandoti un senso di solitudine. La sola compagnia in questa mezz'ora di cammino è costituita dal cinguettio degli uccelli e dal debole fruscio delle piante, mosse dalla leggera brezza mattutina. Più di una volta arresti l'avanzata e ti guardi attorno, per verificare se qualcuno ti stia seguendo, ma attorno a te non pare esserci anima viva. Finalmente dopo una mezz'oretta raggiungi il bivio che ti era stato descritto. La strada che si inoltra nel bosco di Gaum appare in cattivo stato, come se nessuno la percorresse da tempo, mentre il sentiero che procede verso il passo Dhul è solcato da segni di ruote apparentemente piuttosto recenti.

Se vuoi inoltrarti nel bosco di Gaum vai al **450**; se preferisci la strada verso i Monti Whyred vai al **300**.

21

Il piatto di vetro occupa quasi un terzo dell'altare, che per il resto è completamente vuoto; sia la superficie della struttura che l'interno del piatto sono perfettamente lucidi e tersi,

come se fossero stati puliti poche ore fa. Girando intorno all'altare, noti un piccolo foglio di pergamena abbandonato a poca distanza. Lo raccogli e scopri una breve scritta vergata in una calligrafia incerta: *porgi alla dea i tre frutti del tuo percorso*.

Se possiedi tre pietre nere vai al **150**, altrimenti al **133**.

22

Studi con attenzione il congegno di sicurezza rimanendo abbastanza distante da non entrare nel suo raggio di attivazione. La scia luminosa sembra accendersi a intervalli regolari, compiendo un rapido controllo dell'arco di corridoio fronteggiante l'ingresso, quindi l'occhio meccanico si richiude per un minuto circa, per poi ricominciare il ciclo, salvo che qualcosa non si avvicini a meno di trenta centimetri di distanza dalla porta, nel qual caso il fascio luminoso ricompare, accompagnato da un ronzio decisamente minaccioso.

Inizialmente la situazione sembra piuttosto problematica, tuttavia alla fine ti accorgi di un punto debole: la traiettoria dell'occhio meccanico ha un punto cieco in corrispondenza della parete laterale. Se ti terrai abbastanza adeso al muro, potrai raggiungere la sentinella artificiale e provare a manometterla. Aspetti che l'ennesimo ciclo di controllo termini, dopodiché ti accosti alla parete e ti avvicini con estrema cautela, allungando il braccio verso il macchinario.

Testa la tua Abilità: se possiedi la Caratteristica Speciale *Distruzione* sottrai 2 al risultato dei dadi. Se hai successo vai al **338**, altrimenti al **98**.

23

"Ho una mezza idea..."

Chiedi a Hadriana di prepararsi a mettere in pratica il suo piano, e vi dirigete lentamente verso la piazza principale, cercando di non dare nell'occhio. Al centro della piazza si trovano tre guardie, una delle quali con il naso visibilmente ammaccato. La ragazza ti lascia poco dopo per avventurarsi in un vicolo, e qualche minuto più tardi odi un fracasso infernale: le guardie si avventano di corsa in direzione del rumore, così hai modo di proseguire indisturbato lungo la salitella.

Circa una cinquantina di metri più avanti, appena superato un tornante, ti trovi di fronte altre tre guardie, le quali non appena ti scorgono estraggono le loro spade e te le puntano contro.

"Cosa diavolo vuoi, straniero?"

Se hai appreso l'Incantesimo *Fascino* e vuoi servirtene vai al **383**; se vuoi utilizzare l'Incantesimo dello *Spiritello* continua al **305**; in caso ti voglia avvalere dell'Incantesimo *Nebbia* vai al **505**.

24

Il comandante Ulkhan ha capito la tua tattica: nel momento in cui cerchi di colpirlo con il tuo miglior fendente arretra di un passo e sferra un colpo micidiale alla gola: ti serviranno riflessi di ferro per evitare la morte!

Per evitare questo colpo devi spendere 2 punti di Mana; dopodiché Testa la tua Abilità, togliendo 1 al risultato dei dadi se questa non è la prima volta che il tuo nemico tenta di sferrare un colpo mortale, e 1 se anche tu possiedi *Scherma*

(liv.II), o 2 se possiedi anche *Scherma (liv.III)*. Se riesci nel tuo intento puoi tornare al **121** e continuare il duello da dove era rimasto, calcolando normalmente l'esito di questo scontro; se non hai successo, o non hai 2 punti di Mana da investire, il colpo va a segno e la tua vita e la tua missione terminano qui.

25

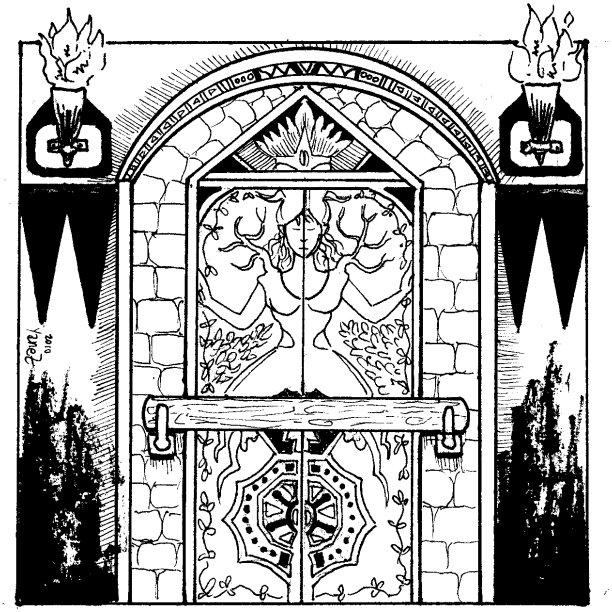
Proprio quando il tuo ultimo colpo affonda nel petto del monaco traditore, la porta della tua cella si spalanca e altri cinque monaci si riversano al suo interno: per un attimo pensi che si tratti di altri aggressori, ma i loro volti pieni di terrore ti tolgono immediatamente ogni dubbio. Presto arriva anche il primo sacerdote, che dà subito ordine di rimuovere il cadavere del tuo aggressore e lasciarti libero affinché tu possa riposare, e dà indicazione a due giovani chierici di fare da guardia alla stanza. La folla di monaci si dilegua in silenzio, e finalmente puoi tornare a riposare.

Appena un paio di ore dopo la porta si riapre di nuovo, e ne emergono i due giovani sacerdoti con un vassoio pieno di dolci e bevande per la colazione, per poi lasciarti da solo a rifocillarti e rivestirti. Poco dopo i due ti accompagnano attraverso un lungo corridoio dalle pareti lisce e lucenti, interrotte qua e là da quadri con immagini degli dei. A un certo punto il passaggio piega a sinistra, ma prima della svolta noti un portone di legno sbarrato, sul quale è cesellata l'immagine della dea Nishra, la protettrice della natura e sorella di Aasha, la messaggera degli dei. I due chierici notano il tuo interesse; uno dei due ti prende per un braccio e ti spinge a continuare il cammino.

"È l'ingresso al sotterraneo delle prove iniziatiche: solo un consacrato può accedervi."

Raggiungete assieme la sala d'ingresso, dove ti attende il primo sacerdote, accompagnato solamente da due anziani confratelli, i quali ti vengono incontro per abbracciarti, scusandosi nuovamente per ciò che è accaduto nell'ultima notte. I due ti consegnano un pacchetto contenente tre pasti, che ti saranno sicuramente utili nei prossimi giorni. Anche il loro superiore si lascia andare a un ultimo caloroso saluto e ti augura un buon proseguimento di missione.

Se vuoi conservarli, segna i tre pasti tra gli oggetti della Sacca. Poi, se sei un Accolito vai al **357**, altrimenti al **166**.



26

L'uomo ora è impegnato a rovistare all'interno di un grosso sacco di iuta: quando lo raggiungi si trova con la testa praticamente ficcata all'interno del sacco, e nel momento in cui si accorge di averti di fronte lancia un buffo gridolino di paura:

"Per tutti i diavoli della Madre Terra, vuoi farmi morire?"

Cercando di trattenere una risata, aiuti l'Ujter a sollevare i suoi sacchi e portarli dentro. La sua tenda all'interno è un cumulo di borsoni, casse di legno e sacchi identici a quelli che tieni in spalla in questo momento; quando il gitano ti indica di posarlo in fondo a sinistra, sopra una cassa di legno scuro che ha tutta l'aria di sfondarsi da un momento all'altro, non riesci a trattenere un commento sarcastico:

"Ma sei sicuro che ti resti il posto per dormirci, qui dentro?"
"Dormirci? Ma questo è solo il magazzino, io dormo nella tenda di fianco..."
"Magazzino?"
"Certo ragazzo, queste sono solo le mie merci. Tengo da parte tutto ciò che può avere un valore, e quando passiamo per un villaggio o una città vendo ciò che riesco per aiutare la mia gente. Ero famoso prima di partire, sai? Tutti parlavano di Huty Goy, il gitano col fiuto degli affari. Nella mia lingua il mio nome significa all'incirca "scoiattolo parsimonioso": non saprei dire se i miei genitori abbiano indovinato o meno..."

Se vuoi chiedere a Huty Goy se ha qualcosa di interessante da venderti vai al **156**, altrimenti al **243**.

27

Trasmoris scansa un colpo alla nuca e ti scalcia via, allontanandosi. Un rivolo di sangue scorre dalla sua fronte fino alla barba, gocciolando a terra copiosamente, e un brandello di pelle tagliata spunta dalla manica destra.

"Non mi avrai! Sono il Maestro del Nulla, non puoi sconfiggermi!"

Un grido assordante si leva alto nella campagna, costringendoti a tapparti le orecchie: crolli a terra in ginocchio, sentendo le forze abbandonarti sempre di più, sospingendoti sull'orlo di un baratro senza fine...

Lancia un dado e somma al risultato i tuoi attuali punteggi di Abilità e Resistenza; se possiedi la Caratteristica Speciale *Refrattarietà* o *Meditazione*, o se lanci con successo l'Incantesimo *Armatura di Luce* aggiungi ancora 2. Se il totale è uguale o superiore a 24 vai al **547**, altrimenti al **108**.

28

Schivi l'attacco di Durbal e ti avventi contro di lui, ma Durbal evita il tuo contrattacco e con un fendente micidiale ti trapassa la spalla, scaraventandoti a terra in un grido di vittoria. In piedi di fronte alla centralina di controllo della macchina volante, Durbal osserva la Chiave in uno stato di trance. Il sussurro malvagio della Chiave delle Anime rimbomba anche nella tua mente:

C'è ancora abbastanza potenza... Distruggi tutto...

La risata di Durbal echeggia nella carcassa tremante della nave volante, mentre il comandante supremo dei Lupi Bianchi piega la leva del timone, facendo piombare la nave verso il basso. Senza che tu possa fare alcunché per

impedirlo, estrae da uno sportello un sacco, lo imbraccia e si lancia fuori dalla struttura, lasciandoti solo all'interno della macchina volante. Non c'è nulla da fare per impedire il disastro: la macchina volante si schianta miseramente nella piazza principale di Walhassa, causando una devastazione incredibile. Le tue ultime sensazioni prima di soccombere sono un calore disumano, che ti consuma le membra, e un fiotto di accecante luce violacea.

La tua vita e la tua missione hanno termine qui.

29

Provi con tutte le tue energie a risalire i gradini, tuttavia ben presto devi desistere: le forze ti abbandonano, facendoti scivolare verso il basso, in un tunnel di infinite paure il cui fondo non si intravvede ancora quando il tuo cuore smette di battere, ponendo per sempre fine alla tua missione e alle speranze del regno di Sirdania.

La tua missione ha termine qui.

30

Ti rilanci all'assalto della creatura per finirla, ma improvvisamente dalla bocca del ragno gigante sgorga un fiotto di densa bava verdastra, che inizia a solidificarsi a una velocità allarmante, bloccandoti un braccio. L'Yglob avanza dondolando sulle zampe posteriori, e si prepara a inghiottirti in un sol boccone: non ti resta che tentare la fuga, ma non sarà certo facile ora...

Testa la tua Abilità, aggiungendo 3 all'esito del lancio, ma se possiedi una zanna di tigre puoi togliere 1 punto al risultato finale. In caso di successo vai al **255**, altrimenti al **399**.

31

Procedi di soppiatto, rimanendo nascosto fino a che non giungi a pochi metri di distanza dal cancello del palazzo, e al momento propizio ti lanci all'attacco contro i due soldati.

SOLDATO 1: Abilità 10 Resistenza 17
SOLDATO 2: Abilità 10 Resistenza 15

I due sono stati colti di sorpresa, quindi puoi sottrarre 2 punti alla loro Forza d'Attacco nel primo scontro. Se vinci, puoi entrare nel palazzo indisturbato; vai al **378**.

32

La pioggia di dardi dura per più di un quarto d'ora: alle frecce si uniscono anche una serie di potenti fulmini, che scheggiano la superficie delle mura causando piccole esplosioni in più punti; per fortuna solo pochissimi soldati vengono feriti, e tutti in modo lieve. Gli uomini pensano più a non subire che ad attaccare, e si limitano a rispondere con qualche sparuto lancio di pietre. Per il momento, le difese delle mura stanno tenendo. Più in basso si odono forti schianti contro la porta, che però per il momento sta reggendo ottimamente ai tentativi di sfondamento.

"Attenti!"

D'improvviso vieni ricatapultato alla realtà, e nel modo peggiore: la poca reattività del vostro gruppo ha permesso agli Ulkhan di sistemare quasi indisturbati delle scale, grazie alle quali stanno raggiungendo rapidamente la cima delle mura: devi agire al più presto!

Perdi 1 punto di Mana. Se vuoi puntare a distruggere le scale vai al **144**; se preferisci attendere i nemici e buttarli giù dalle mura, vai al **382**.

33

Il mezzo migliore per risolvere i problemi è sempre lo stesso: spazzarli via senza mezzi termini e scorciatoie di dubbia efficacia. Ti avvicini lentamente alla rete metallica, e non appena le guardie giungono a tiro balzi sulla più vicina e le sferri un calcio volante, facendola ricadere nell'erba. Mentre il compagno sta ancora riprendendosi dallo stupore ed estrae la spada, tu hai già sfoderato la tua arma e ti prepari a liberare tutta la tua potenza contro questi miseri soldati Ulkhan!

GUARDIA 1: Abilità 8 Resistenza 17
GUARDIA 2: Abilità 9 Resistenza 13

La seconda guardia si unisce al Combattimento a partire dal secondo scontro; per il primo puoi anche sottrarre 1 alla Forza d'Attacco della prima, essendo stata colta di sorpresa. Entrambi sono Guerrieri dotati di *Maestria* nell'uso della spada, quindi devi aggiungere 1 a ogni danno subito nel corso del duello. Se vinci, vai al **219**.

34

All'improvviso odi un guaito proveniente dal sottobosco. Ti soffermi per cercare di capire cosa stia succedendo, e pochi istanti dopo senti di nuovo lo stesso suono lamentoso, accompagnato da rapidi movimenti tra gli arbusti circostanti.

Se vuoi procedere nel sottobosco e scoprire cosa stia succedendo vai al **102**, altrimenti continua al **285**.

La Chiave delle Anime... la diabolica gemma che aveva controllato la mente di Mano Nera, piegandolo al proprio volere di conquista, consumandolo giorno dopo giorno... la pietra infernale che ha preso Loreena, trascinandola via da te, scagliandola in un abisso di dolore, da cui solo il tuo intervento, spinto dal volere degli dei, ha potuto salvarla... Credevi di averla distrutta, facendola in mille pezzi al cospetto della Porta dei Mondi, purtroppo ti sbagliavi. Ora il cristallo pare incrinato, e osservandolo meglio ti accorgi che è tagliato a metà trasversalmente, ma la sua implacabile sete di distruzione sembra intatta.

Durbal scruta con compiacimento la tua espressione spaventata; incurante della forza terribile che ha scatenato, si diverte a osservare il cristallo roteante, acchiappando con le mani le scintille che cadono sul pavimento, come un bambino che gioca con le farfalle in una calda giornata d'estate.

"Non so come sia giunta fino a me... credo si sia semplicemente manifestata. Il giorno prima vi era solo il buio, l'ignoranza, la frustrazione, e il giorno dopo lei era lì, davanti a me, pronta a svelarmi i suoi misteri e l'arcano segreto della scienza del potere."
"Sei un pazzo, Durbal - esclami - non hai idea di quale forza hai scatenato..."
"Oh, ne sono perfettamente conscio invece. È la forza del potere."
"È solo il male, non il potere!"
"Sono la stessa cosa, giovane amico. Solo chi è troppo debole per controllarlo non riconosce la grandezza del potere."

Non avresti mai immaginato uno sviluppo di questo genere. La torre volante sfreccia nell'aria, sempre più vicina alla

meta, e di fronte a te si trova non soltanto il malvagio signore degli Ulkhan, ma anche l'artefatto infernale che ha rischiato di distruggerti nella tua precedente missione...

"Mi ha parlato di te, sai? È grazie a lei che conosco i tuoi segreti, le tue paure... Ed è per questo che ho potuto stipulare il patto."
"Quale patto?"
"Vedi, questo cristallo è una fonte di energia pura quasi inesauribile: non ho ancora compreso appieno le meccaniche del suo funzionamento, ma ora non è importante. Ha concesso di cedere parte della sua essenza, della straordinaria energia che scaturisce da lei, purché le concedessi un sacrificio. Un uomo, uno soltanto, da distruggere e inglobare in sé, per divenire una forza ancora più maestosa. La Chiave vuole te, amico mio. E ti avrà!"

Un raggio scaturisce dalla pietra e ti centra in pieno petto, mentre un dolore lancinante ti pervade le membra.

Se possiedi la spilla della tua Gilda vai al **488**, altrimenti al **528**.

36

Grazie alle ottime qualità di Petardo, riesci a compiere un lungo tratto di strada in poche ore. Il paesaggio muta lentamente, fino ad accoglierti nel cuore della Pianura Bianca e nelle sue distese di prati in fiore. Superi qualche piccolo villaggio e parecchie zone coltivate, in cui gruppi di persone sono indaffarati al lavoro. Ti fermi solo per pochi minuti all'ora di pranzo, per rifocillarti e lasciar riposare il cavallo all'ombra di una quercia. Un gruppetto di contadini sta arando il proprio campo a distanza di qualche metro: rimangono a osservarti cercando di non farsi notare, ma nessuno osa avvicinarsi. La gente non si fida più di nessuno,

concludi tristemente, e riprendi il viaggio.

Nel tardo pomeriggio raggiungi la città di Zaix, situata una cinquantina di miglia ad ovest di Nyrad, la tua prossima importante tappa alla volta di Ismanias. Superi le porte della città e ti avvii lentamente lungo le strade, mentre la gente si affaccenda a sistemare gli ultimi affari e chiudere le botteghe; per le strade c'è un traffico incredibile, che contrasta assai con la desolazione che avevi incontrato sinora durante il viaggio.

D'improvviso si ode un fischio acuto, e una voce strilla "largo al duca!": donne e uomini si buttano nei vicoli a una velocità impressionante, senza lasciarti il tempo di capire perché, e qualcuno sbatte persino addosso al povero Petardo, che scalcia e nitrisce infastidito per questo chiasso. Un cocchio coperto da una cortina viola sbuca fuori da una curva una ventina di metri più avanti, e si lancia verso di te a tutta velocità.

Ricordati di cancellare dal Registro il pasto consumato in precedenza. Se vuoi tentare di nasconderti anche tu in un vicolo vai al **377**; se preferisci restare immobile dove ti trovi, vai al **533**.

37

Rispetto a quando hai compiuto il primo giro di ispezione esterno, il numero di persone in movimento nella zona non è aumentato, soprattutto quello degli uomini armati, cosa per cui sei ben contento; il problema è che ora sono quasi tutti assiepati alla base della torre, il che rende praticamente impossibile che il tuo passaggio sia inosservato.

La torre sembra attenderti, silenziosa e sorniona al centro della piazza: nel brusio degli uomini al lavoro, i raggi di luce

che scintillano sulla cupola rossastra rifulgono come un secondo sole, spingendoti su un sentiero che potrebbe portare alla salvezza del tuo regno, oppure alla tua rovina...

Se vuoi comunque provare a entrare nella torre vai al **201**; se preferisci cercare un'altra via, evitando l'ingresso alla torre rossa, prosegui al **512**.

38

Kanembragh intasca la tua donazione e spinge una sequenza di simboli sulla cornice dello specchio, per poi spostarsi al tuo fianco e sollevarlo. Bastano pochi secondi perché la superficie di vetro venga solcata da una serie di rapide immagini in successione.

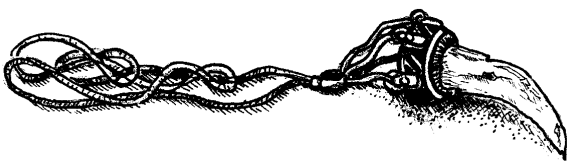
Vedi un tempio immerso nel bosco e un gruppo di sacerdoti in preghiera al suo interno, davanti a un portone di legno sbarrato. Un monaco estrae dalla veste una grossa chiave e la infila nel chiavistello, spalancando il portone. Entra in una stanza vuota, avvolto in una nube di incenso e accompagnato da tre confratelli; a un suo cenno i tre sollevano le mani, rivelando ciascuno una pietra sferica, poi si separano e scompaiono nel buio della sala. L'immagine cambia repentinamente, e compare un castello isolato nella nebbia, all'interno del quale aleggia solitaria una figura seduta accanto a un focolare scoppiettante, mentre nell'aria risuona un triste lamento. D'improvviso l'immagine cambia ancora, e vedi una barca che procede spedita su un fiume dalle acque placide; la quiete sembra regnare sovrana, ma quando l'immagine si allarga sulla riva sinistra spunta un gruppo di uomini armati di archi e frecce, nascosti dietro una fila di alberi in fiore, pronti ad aspettare il battello al suo passaggio. L'immagine scompare nuovamente, e stavolta lo specchio ammutolisce.

Ti volti verso Kanembragh, ma la sua aria perplessa ti distoglie da qualsiasi domanda. Il vecchio ti dice di conservare le conoscenze che hai acquisito, poi improvvisamente si blocca e si fionda verso un angolo; afferra un sacco di pelle sporca e ne estrae un laccio di tela a cui è legata quella che sembra una zanna di tigre.

"Ha grandi poteri: se vuoi posso cedertela... ma non gratis..."

Con un'offerta di cinque monete puoi accontentare il vecchio eremita, se lo desideri. Sai che è giunto il momento di proseguire: ti cali giù dall'albero con l'aiuto della corda di liane, e dopo un ultimo saluto al vecchio storico eremita ritorni a ciò che resta del sentiero per proseguire il tuo cammino.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Se hai comprato la zanna di tigre, segnala nella casella Annotazioni del Registro. Vai al **261**.



39

Il terreno circostante è cosparso dal sangue dei brutti ceffi che hai eliminato, ma per una volta non sei così dispiaciuto di averne versato: uomini del genere non meritano di vivere. Ignorando i cadaveri dei briganti, passeggi lì attorno cercando la povera ragazza che hai soccorso, ma di lei non c'è più traccia: tutto ciò che trovi è un fazzoletto color

porpora con un bellissimo ricamo variopinto, abbandonato dove giaceva la fanciulla pochi minuti fa.

Ai piedi di un pioppo, vicino a un cespuglio rinsecchito, noti due logori sacchi di pelle: al loro interno si trovano due involti contenenti del formaggio ammuffito, troppo disgustoso per essere mangiato, e due piccoli sacchetti rossastri contenenti rispettivamente tre e cinque monete.

Dopo aver ripreso fiato e pulito le tue armi, torni al sentiero e prosegui il tuo cammino verso i monti Whyred.

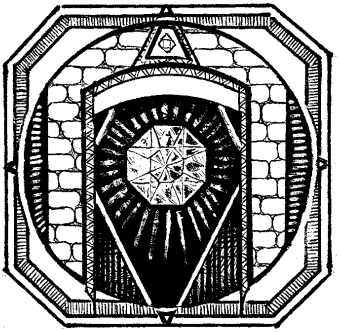
Segna le monete sul Registro; se lo desideri puoi tenere anche il fazzoletto, nel qual caso segnalo nella casella Annotazioni del Registro. Se sei un Guerriero o un Paladino e avevi usato il pugnale, ora puoi recuperarlo. Vai al **502**.

40

Il dardo sibila nell'aria e centra in pieno il cancelliere alla nuca, poco prima che questo si arrampichi dentro una finestra del palazzo. Per un attimo, il Ladro cieco barcolla, poi cade all'indietro e si schianta a terra qualche metro sotto di lui, tra gli sguardi sbigottiti delle guardie del palazzo. Senza pensarci su due volte salti dalla finestra, scivoli lungo la corda e ti lasci cadere a terra con grande agilità, finendo a pochi passi dal cadavere del Ladro. Le guardie ti raggiungono e ti circondano, cominciando a sparare una domanda dietro l'altra, ma non appena notano al polso del Ladro il bracciale del duca cambiano immediatamente tono, e uno di loro corre dentro il palazzo a chiamare il protettore della città.

Mentre le sentinelle sono affaccendate a traslare il corpo del Ladro, cogli uno scintillio nelle ultime luci della sera. Cadendo, il cancelliere Ulkhan ha perso una spilla di forma

circolare, su cui è inciso il simbolo di un arco a tutto sesto sotto il quale compare una gemma sfaccettata: il sigillo della Gilda dei Ladri. Senza pensarci su due volte, raccogli la spilla e la appunti sul tuo vestito.
Segna la spilla della Gilda dei Ladri nella casella delle Annotazioni. Continua al **532**.



41

Durbal arretra fino alla pulsantiera dell'apparecchio in fondo alla sala, inorridito dalla tua trasformazione. Le tue braccia si sono trasformate in pelose zampe, e il tuo corpo ora torreggia sull'avversario in preda al panico. Prima che il comandante supremo degli Ulkhan abbia modo di recuperare l'autocontrollo, ti avventi su di lui sferrandogli un potente colpo alla spalla, che gli strappa un grido di dolore. Finalmente è giunto il momento della battaglia: uno contro uno, Lupo Bianco contro lupo, per il destino del regno:

AK DURBAL: Abilità 12 Resistenza 26

Ricordati di aggiungere 2 alla tua Abilità per tutta la durata del Combattimento grazie alla trasformazione in lupo mannaro. Prima del duello, lancia un dado e sottrai il

risultato dalla Resistenza del nemico. Essendo Maestro nell'uso della propria speciale arma, il signore degli Ulkhan infligge 1 punto di danno in più ogni volta che ti colpisce. È immune a tutti gli Incantesimi di Livello 1 eccetto lo *Scudo*, che agisce su di te e non contro di lui, alla *Saetta* e al *Fulmine*, ed è particolarmente resistente all'Incantesimo *Clone*: se vuoi utilizzarlo con successo devi lanciarlo due volte, Testando la tua Abilità due volte in successione con le stesse modalità. A causa dell'influsso malefico della Chiave delle Anime devi sottrarre 1 punto alla tua Resistenza per ogni scontro del Combattimento, a meno che non sia sotto l'effetto della *Armatura di Luce* o possieda una zanna di tigre. Non puoi fuggire. Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno, vai immediatamente al **546**.

42

Lo stanzino è letteralmente sommerso da cumuli di scartoffie: gli scaffali sembrano sul punto di cedere, e ti pare impossibile che qualcuno possa riuscire a barcamenarsi in questo putiferio di documenti. Su ogni scaffale è presente un'etichetta, spesso scolorita e quasi illeggibile, che distingue gli argomenti delle pratiche: catasto e metrature, giustizia penale e civile, ufficio del tesoro, sicurezza pubblica e molti altri.

Sulle prime ti viene voglia di andartene a cercare da qualche altra parte, ma poi ti viene un'idea: se gli Ulkhan pensano di poter entrare nella città, devono conoscere un qualche punto debole o una via di accesso non pattugliata, se non addirittura sconosciuta agli altri. Cominci a rovistare nella zona delle metrature, scoprendo una serie di cartine di edifici pubblici e privati, in gran parte estremamente dettagliate; in sé le singole mappe ti dicono poco, ma sommando le varie informazioni specifiche riesci a cogliere un piano abbastanza preciso della città. Come hai già avuto modo di notare, le

mura esterne sono alte e quasi inattaccabili: non ci sono edifici costruiti a meno di dieci metri di distanza all'interno, e a cento metri all'esterno. Le vie d'accesso qui indicate sono solo cinque: tre porte principali a sud, est e ovest e due ingressi secondari da utilizzare "solo in caso di emergenza", come indica una mappa militare, presenti rispettivamente nel lato nord e est.

Il dato più interessante è costituito dall'ampio reticolo di cunicoli che passano nel sottosuolo della città, unendo gli uffici pubblici e spesso congiungendo anche cantine private; da ciò che vedi molti corridoi sono murati, ma altri sono invece liberi e apparentemente percorribili, come quello che congiunge il tribunale al carcere, o quello che collega l'ospedale direttamente al tempio di Wigga, dove si trovava in tempi più antichi il primo campo di accoglienza dei malati. Provi a cercare se ci sia qualche corridoio che passi fin sotto le mura, ma da questo punto di vista sfortunatamente le informazioni sono meno precise: le mappe degli edifici di confine sono molto vecchie, e spesso quasi del tutto scolorite. Una torretta di guardia deve aver avuto in passato un corridoio sotterraneo che la collegava all'esterno, ma per quel che capisci ora è crollato, e lo stesso vale per il municipio. Una panetteria mostra invece un corridoio che prosegue a lungo sotto la città, ma il disegno è interrotto e non si capisce dove vada a sbucare. Anche un paio di botteghe - una conceria e un'armeria - condividono un cunicolo che procede verso est, ma pare murato pure questo. Gli ultimi interventi sul reticolo sotterraneo paiono risalire ad almeno cinquant'anni prima.

Quando rimetti tutto a posto e abbandoni la biblioteca sono passate almeno un paio d'ore. Riflettendo su quanto hai appreso, ti metti alla ricerca del generale.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Vai all' **84**.

43

Lanci un richiamo alla fanciulla, ma non ottieni alcuna reazione: la ragazza continua imperterrita nella sua canzoncina, ignorandoti completamente.

Se vuoi avvicinarti vai al **197**, altrimenti continua al **285**.

44

Quando raggiungi il ponte di comando trovi Yanus al timone; l'omaccione ti accoglie con un sorriso, e ti spiega che guidare la nave lo rilassa, e gli fa dimenticare le tristezze e le difficoltà della vita quotidiana. Senza che tu gli chieda nulla, inizia a raccontarti della gioventù passata a seguire le carovane di mercanti che attraversavano le più importanti città del regno, fino alle sponde del Mare Interno, in pace e in guerra, anche nei periodi delle peggiori scorribande dei Pirati Azzurri e durante gli anni terribili di Mano Nera.

"C'era bisogno di tutto, giù da noi, non ci si poteva permettere il lusso di fermarsi. Le rotte navali erano interrotte, la comunicazione con le varie città a dir poco labile: si partiva, e non si sapeva se si sarebbe tornati. Mio padre mi ha cresciuto così... lui sì che era un brav'uomo, e un gran mercante. Il Vecchio Re, poco prima di morire, lo aveva fatto nominare guida suprema e tutore dell'ordine reale nella corporazione dei mercanti, un ruolo di grande prestigio, ma anche di enorme responsabilità. Un giorno - me lo ricordo come fosse oggi, era inverno ed era appena nevicato - arrivò un messo reale con una sacca piena di missive per l'esercito, da spedire e portare a Pistyun, sul Mare Interno, alla guarnigione dei soldati. Si temeva un attacco della Gilda degli Oscuri, e non c'era altro modo di fare arrivare quei messaggi se non sotto copertura. Come potevamo rifiutarci? Mio padre ci salutò e partì di primo mattino con una decina di uomini. Non tornò più, nessuno di loro tornò. Avevo nove

anni."

Continua il suo racconto spiegandoti come abbia seguito le orme del padre, diventando a sua volta mercante, e di come nel corso degli anni si sia specializzato nel commercio via fiume, tornato in auge dopo i periodi più bui.

"Anche negli anni più bui, quando Mano Nera sembrava controllare tutto, siamo sempre riusciti a lavorare. Quei testoni di briganti non sono mai stati abbastanza organizzati da uscire dai boschi e creare seri problemi alle navi qui sul Seza. Un paio di volte hanno provato ad attaccarci, ma l'hanno pagata cara, e alla fine hanno capito che il gioco non valeva la candela. Col vecchio Yanus non si scherza!"

Ti racconta poi di Hurgo, il figlio di sua sorella. Scopri che il padre del ragazzo è malato, e tocca al giovane portare avanti la famiglia. Dalle parole del mercante traspare un enorme affetto per il nipote, e un grande rispetto per il suo impegno e la sua dedizione al lavoro. Tuttavia, presto nel suo tono si fa largo anche un accenno di timore:

"L'ultima missione è stata due mesi fa, abbiamo fatto scalo molte miglia prima di quella maledetta confluenza e siamo tornati indietro; stavolta però abbiamo un carico di vestiti pregiati da portare a Pistyun. È la prima volta da un sacco di tempo che ci tocca percorrere la tratta completa fino al mare: speravo di poter evitare il punto più pericoloso, ma come hai sentito non c'è modo. Non ci resta che essere fiduciosi, giusto?"

Annuisci, anche se dentro di te si fa largo una tensione sempre maggiore. Saluti Yanus e lo lasci al suo lavoro, per tornare nella tua stanza a riposare un po'.

Vai al **176**.

Scendi nella cantina, accompagnato da altri cinque uomini muniti di lanterne. La zona sottostante è ricolma di strumenti di lavoro e pacchi di ingredienti vari, tra cui un paio di barili di olio, ma per il resto c'è ben poco di interessante. In fondo allo stanzino però noti un corridoio che prosegue nell'oscurità; chiami gli altri soldati affinché vi seguano, e ti inoltri nel cunicolo.

Con grande sorpresa, hai modo di constatare la lunghezza del corridoio: avanzate per dieci minuti senza incontrare alcuna interruzione, finché non vi trovate di fronte una porta metallica. La apri, e ti avvii per un nuovo corridoio che termina nei resti di un muretto di mattoni. Oltre di esso si estende un ampio spazio rettangolare, da cui si dipartono altri corridoi in varie direzioni.

"Il labirinto degli Antichi..." esclama un giovane soldato alle tue spalle.
"Come?"
"Il popolo che abitava prima di noi in questa regione aveva costruito una fitta rete di cunicoli sotterranei, ma non pensavo ne restassero ancora così tanti... credevo fossero tappati, o crollati da decenni..."

All'improvviso si odono dei rumori in lontananza: vi rifugiate indietro nel cunicolo da cui siete venuti, osservando in silenzio cosa accada. Due uomini con addosso uno strano paio di luminosi occhiali rossi si avventurano nella stanza sotterranea, controllando un cunicolo laterale e parlottando tra sé:

"È quasi ora... ma perché non andiamo subito?"
"Aspettiamo che si stanchino un po'... o almeno così dice il capo..."

Poco dopo se ne vanno via lungo un altro passaggio, e scompaiono alla vostra vista. Dai immediatamente ordine a un soldato di partire di corsa dal generale Orghoz per avvertirlo di ciò che avete scoperto, e ti prepari a reggere all'assalto degli Ulkhan: ora che avete individuato l'ingresso segreto, avete il compito di bloccare i loro piani.

Aggiungi 1 al tuo punteggio massimo e attuale di Mana. Vai al **283**.

46

Più ci pensi, più ti sembra evidente che gli abitanti di Cortundas stanno vivendo un grave pericolo: non c'è altro tempo, devi avvertire le autorità della cittadina alla svelta. Riparti di corsa verso la città, ma all'improvviso qualcosa ti afferra una caviglia e ti fa ruzzolare a terra sul pietrisco del sentiero; dolorante per la caduta, cerchi di rialzarti in piedi, ma al tuo fianco si sono materializzate due minacciose figure. Una coppia di spaventapasseri torreggia su di te, e ti osserva con il suo sguardo vacuo e il sorriso beffardo. Riesci per un pelo ad estrarre la tua arma e parare il loro primo attacco, ma i due esseri non demordono e ti stringono in una morsa letale:

SPAVENTAPASSERI 1: Abilità 10 Resistenza 10
SPAVENTAPASSERI 2: Abilità 9 Resistenza 12

Per il primo scontro devi sottrarre 1 alla tua Forza d'Attacco, perché sei ancora a terra. Se vinci il Combattimento, vai al **229**.

47

La stanza è occupata quasi per intero da un lungo tavolo in legno scuro, dall'aria antica ma estremamente solida. Intorno

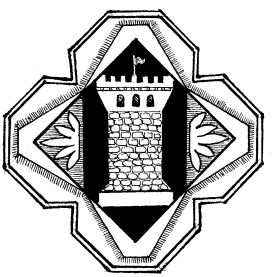
al tavolo sono posate una ventina di sedie imbottite, anch'esse di fattura eccellente, e in fondo alla stanza è collocato un vasto schedario che occupa quasi interamente la parete. L'unica fonte di illuminazione è una piccola finestra nel muro alla sinistra dell'entrata, che dà sulla facciata frontale dell'edificio, ma le sue ante sono incrociate e la sala risulta quindi immersa nella penombra.

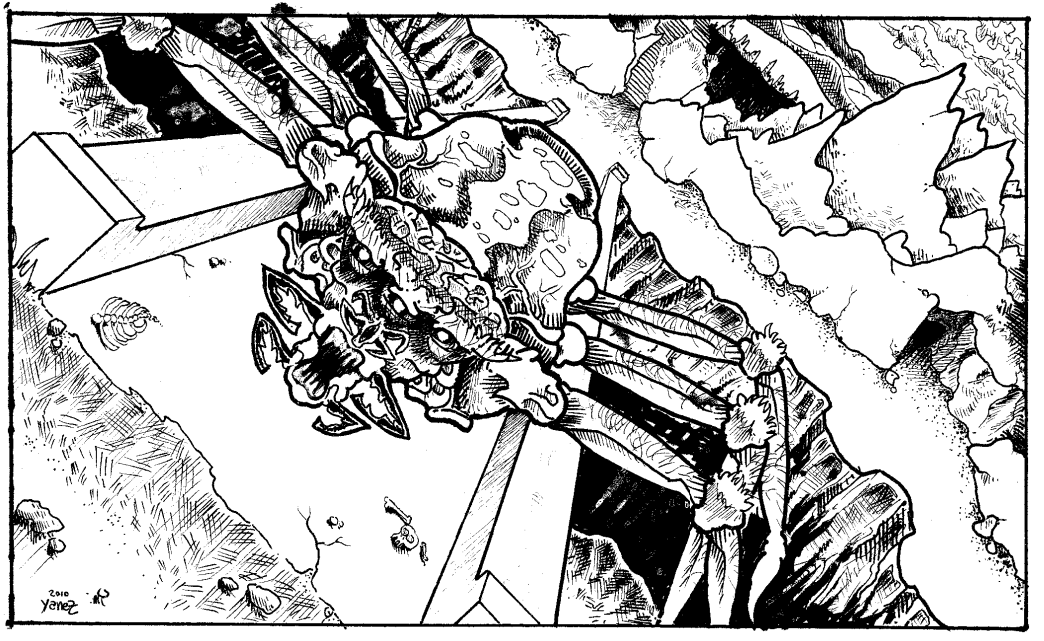
Se vuoi investigare nello schedario vai al **476**; se vuoi provare ad aprire l'altra porta e non l'hai già fatto vai al **277**; in caso invece tu preferisca salire le scale, continua al **354**.

48

C'è solo un'immagine a cui può riferirsi questa antica poesia: il percorso di ogni uomo, a partire dalla nascita, che poi prosegue col dipanarsi della matassa del suo destino, segnato dalle scelte di ogni giorno, e termina di fronte all'ultimo arcano, la morte. Pronunci ad alta voce la parola "vita", e improvvisamente la luce oltre le scale si spegne. Avanzi di un passo, verificando di essere al sicuro, e dopo aver oltrepassato la pozzanghera di acido sali sul primo gradino e ti avvii lentamente, con l'arma in pugno, verso la cima delle scale, pronto a compiere il tuo destino.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza per aver risolto il difficile enigma. Vai al **444**.




2010
YENEZ

49

Si tratta di un enorme ragno, alto almeno otto metri e dalle zampe grosse come rami di giovani alberi in fiore: il suo corpo scuro è ricoperto da una spessa e fitta peluria con chiazze giallastre, e in cima al corpo si trovano tre orrendi occhi scarlatti, alla cui base sorgono un paio di tenaglie dall'aria letale. Un Yglob, un ragno gigante dei tempi antichi... tutto ti potevi aspettare, tranne che questo... Il mostro muove le sei zampe nell'aria, continuando a gorgogliare in modo sinistro, come se fiutasse la presenza di una succulenta preda nei paraggi: tremi al solo pensiero di cosa possa farti se riuscisse a mettere le sue grinfie su di te...

Se vuoi continuare il tuo viaggio devi in qualche modo superare l'ostacolo. Ma come fare?

Se vuoi cercare un attacco a distanza vai al **509**; in caso tu possieda dell'esplosivo e voglia servirtene procedi al **19**; se sei un Mago, conosci l'Incantesimo *Levitazione* e vuoi provare a lanciarlo vai al **463**, se invece sei un Ladro, possiedi la Caratteristica Speciale *Arte della Fuga* e vuoi servirtene vai al **537**. Infine, se hai intenzione di vedertela contro il mostro in un duello all'ultimo sangue, continua al **196**.

50

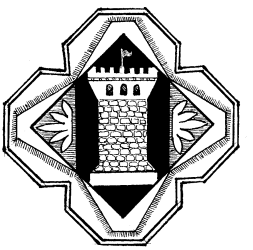
Il Maestro del Nulla si accascia al suolo in ginocchio, e ricade pesantemente in avanti. Con un ultimo sprazzo di energia si volta verso di te, cercando di dirti qualcosa, ma le parole muoiono nella sua bocca ed esala l'ultimo respiro. Gli occhi sbarrati di Trasmoris ora non incutono più alcun terrore, rivelando soltanto una paura indicibile di ciò che lo attende oltre la soglia della morte.

Ti avvicini al cadavere, e chinandoti sul corpo noti un

piccolo oggetto dorato luccicare a poca distanza. Si tratta di una spilla con incisa la torre di guardia, il simbolo della tua Gilda: probabilmente Trasmoris l'ha perduta nella concitazione del duello. La raccogli e te la appunti al mantello, sentendoti rinvigorito da questo piccolo gesto di vittoria.

Qui non c'è nient'altro che possa interessarti: esci dalla stanza e richiudi la porta alle tue spalle. Ti aspettavi che potesse accadere chissà quale catastrofe alla morte del Maestro del Nulla, che la dimora crollasse con la scomparsa del suo malvagio abitante, ma tutto ciò che ti circonda finché ridiscendi le scale e abbandoni per sempre la villa è un mesto silenzio.

Segna nella casella Annotazioni del Registro che possiedi la spilla della Gilda dei Paladini. Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Vai al **523**



51

L'interno della torre ha l'aria di uno stranissimo incrocio tra una caserma militare e un laboratorio. Le pareti sono foderate da una lamina di metallo argenteo, dal quale emergono parecchi pulsanti colorati, leve e luci intermittenti; di fronte alla porta d'ingresso è collocato un enorme armadio con le ante aperte, che le guardie hanno provveduto a riempire con ogni sorta di arma, comprese alcune di una tipologia a te

sconosciuta. Tutto ciò che vedi ti fa pensare una sola cosa: se si arrivasse a una guerra, gli Ulkhan sarebbero pronti a combattere fino alla morte per vincerla.

Alla tua destra si trova una scalinata che procede verso i piani superiori; la imbocchi e raggiungi il primo piano della torre, dove incontri un vasto gruppo di scienziati alle prese con un macchinario di metallo collocato all'imbocco di un corridoio. Noti che le tutte le finestre sono sbarrate dall'esterno e foderate con un materiale isolante, anche se non riesci a comprendere il perché.

Se vuoi indagare vai al **169**, altrimenti continua al **376**.

52

Nella piazza del paese si trovano due carri, senza dubbio diretti alla rocca: alcuni uomini stanno provvedendo a caricare parecchie casse all'interno, e nel frattempo discutono animatamente tra di loro su chi debba andare a pagare la merce al negozio. Quando anche l'ultima parte del carico è stata sistemata, ti avvicini con circospezione e cerchi di intrufolarti all'interno della vettura più vicina.

Testa la tua Abilità; se possiedi la Caratteristica Speciale *Camuffamento*, oppure se possiedi la *Preghiera* al tuo dio e in questa avventura non te ne sei ancora avvalso, sottrai 2 al risultato del lancio. Se superi la prova vai al **456**, altrimenti al **244**.

53

Scatti di lato e ti lanci verso l'uscita del campo. Quando hai compiuto una decina di metri avverti improvvisamente un dolore lancinante alla base del collo, e ti accasci al suolo in una pozza di sangue. Il comandante Ulkhan ti raggiunge

lentamente, estrae il pugnale dalla schiena e si china al tuo capezzale sussurrandoti un'ultima parola mentre smetti di respirare:

"Stupido..."

La tua missione termina qui.

54

Ti risvegli ai piedi della tomba del Maestro Anziano; non sai dire quanto sei rimasto svenuto, ma le luci non sono ancora calate, quindi probabilmente si è trattato di pochi minuti. Sei ancora angosciato e perplesso per ciò che hai veduto e non riesci a comprendere, ma dentro di te percepisci una nuova sicurezza, una rinnovata spinta verso il successo. Il tuo sguardo cala sulla mano sinistra: l'anello è scomparso. Provi a cercarlo per terra, ma non vi è più alcuna traccia del gioiello. Dopo aver ripreso fiato, ti incammini di nuovo verso la carrozza.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Vai al **226**.

55

Confidi di essere abbastanza abile da poter eliminare almeno uno dei soldati grazie alle tue prodigiose capacità di lotta. Ti avvicini alla guardiola senza dare nell'occhio, osservando attentamente i movimenti delle sentinelle; non appena uno si volta di spalle, balzi al collo stringendogli la trachea nel tentativo di strozzarlo.

Lancia i dadi per verificare la capacità di reazione del soldato: se ottieni un punteggio di 6 o meno vai al **282**, altrimenti il soldato è abbastanza reattivo da liberarsi e chiamare il suo compagno, non lasciandoti altra scelta che

combattere per farti strada:

SOLDATO 1: Abilità 10 Resistenza 10
SOLDATO 2: Abilità 10 Resistenza 15

Se vinci, puoi entrare nel palazzo indisturbato. Vai al **378**.

56

Sul lato destro dello schermo di vetro è presente una lunga e sottile fessura; ti viene in mente la scheda che hai trovato poco fa, e quasi senza pensarci la estrai dalla tasca per passarla al suo interno. Un ronzio più forte scaturisce dalla macchina, che comincia a mandare lampi di luce verde, ma poi improvvisamente tutto si spegne: dal generatore non proviene più alcun segno di vita. Il primo effetto è un improvviso calo di tensione nelle lampade che illuminano la stanza e il corridoio antistante, lasciando l'ambiente nella penombra, ma non appena ti allontani dal macchinario per tornare nell'atrio ti accorgi che le luci stanno gradualmente tornando normali. Da qualche parte si deve nascondere una ulteriore fonte di energia... ma quale?

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza, e segna nella casella delle Annotazioni che hai spento il generatore. Torna al **308**.

57

Finalmente riesci ad avere la meglio sullo scienziato, che cade a terra svenuto. Prima che si riprenda, lasci la stanza e scendi le scale, pronto a proseguire verso la tua meta finale: la Torre Rossa.

Vai al **37**.

58

Non hai scelta: devi combattere per difendere la tua vita e la tua missione! Mentre l'Antico scivola verso di te, mormori una preghiera agli dei perché ti proteggano in questo duello e sferri il tuo primo attacco:

ANTICO: Abilità 11 Resistenza 20

Se vinci vai al **266**.

59

Prima che Durbal riesca ad avvicinarsi troppo, mormori la formula del sortilegio e distendi il braccio destro verso il nemico: la temperatura diventa improvvisamente gelida. Alla luce sinistra della Chiave delle Anime, ti sforzi per concentrarti a plasmare l'energia elementale in un torrente di ghiaccio.

Testa la tua Abilità come di consueto per scoprire se il sortilegio ha effetto, ma in questo caso devi aggiungere 1 in più al totale indicato dei dadi a causa degli influssi nefasti della Chiave delle Anime. Se l'Incantesimo va a segno continua all' **88**, altrimenti Durbal ne approfitta per colpirti al petto con il bastone, causandoti un danno di 4 punti di Resistenza. Se vuoi passare al duello frontale, vai al **304**; se preferisci tentare un altro Incantesimo, senza sceglierne uno già scagliato, vai al **221** se vuoi avvalerti dell'Incantesimo *Metamorfosi*, mentre se la tua scelta ricade su *Metamorfosi (liv.II)* continua al **434**.

60

Non sei sicuro di aver decifrato correttamente il messaggio: ripeti ad alta voce la frase iscritta sulla tavola, e d'un tratto odi un rumore alle tue spalle: l'altare di pietra sta tremando, e prima ancora che tu riesca a compiere un solo passo crolla a terra, fracassandosi.

Ti avvicini ai resti dell'antica ara, e scopri con grande stupore che il crollo ha aperto una falla nel terreno sottostante, da cui emerge il bordo di un baule. Yanus emette un grido di gioia e si fionda ad aiutarti: impiegate mezz'ora a dissotterrarlo, ma alla fine il baule si trova ai vostri piedi, pronto a svelare i propri segreti. Lo apri, e al suo interno trovi tre piccole scatolette di legno e un messaggio vergato su una pergamena: *il dono più grande del saggio è la moderazione.*

Ricordati di aggiungere 1 al tuo punteggio di Esperienza per aver interpretato il messaggio cifrato. Ora, se vuoi aprire la prima cassetta vai al **242**; per aprire la seconda vai al **418**; se scegli la terza vai al **544**. In caso invece tu non voglia rischiare e preferisca andartene, puoi continuare il tuo viaggio tornando alla nave: vai al **424**.

61

Non fate nemmeno in tempo ad aprire bocca che i quattro uomini, ancora ridacchianti per la tua entrata, vi fanno spazio e vi invitano a giocare a carte con loro. Sono visibilmente alticci, e ti rendi perfettamente conto che non caverai granché da loro, ma potresti comunque prenderti qualche minuto per giocare, anche se Tauros sembra restio a farlo. La posta in gioco è di solo due monete, ma se vinci potresti raccoglierne dieci.

Se vuoi giocare a carte vai al **109**, altrimenti torna al **322** e scegli un’altra opzione.

La strada che porta a Nyrad reca i segni di grandi devastazioni: in più punti la carreggiata è solcata da crepe, parecchie buche anche piuttosto profonde si notano sempre più di frequente con l'avvicinarsi alla città, e poco oltre il cartello delle dieci miglia di distanza nel selciato si apre un vero e proprio cratere, ai cui margini sono sparsi alcuni mazzi di fiori. Ti fermi e scendi da cavallo per osservare da vicino, e il tuo sguardo cade su un mazzo di rose mosso dalla brezza, a cui è legato un foglio di pergamena. Su di esso è vergata una semplice frase, intrisa di dolore e allo stesso tempo di speranza. *Avrete giustizia*.

Le costruzioni che costeggiano la lunga via sono quasi tutte abbandonate: gli scuri delle finestre dondolano al vento, i giardini incolti ricoprono i sentieri d'ingresso. Non fatichi a immaginare dove si siano rifugiati i loro proprietari, o quanto meno coloro che sono riusciti a sfuggire alle razzie degli Ulkhan: le mura di Nyrad sono là all'orizzonte, svettanti nel cielo della prima mattina.

Riprendi di buon passo per raggiungere le porte della città, e un'ora più tardi ti presenti al cospetto dell'ingresso principale, l'ampio ponte levatoio di Nyrad. In cima alle mura, venti metri più in alto, un gruppo di soldati ti tiene sotto tiro con l'arco teso:

"Cosa vuoi, straniero?"
"Devo passare. Mi mandano le Gilde."
"Quali Gilde? - interviene uno di loro, che ha tutta l'aria di essere il capo pattuglia - Quelle che ci difendono a parole ma ci abbandonano al nostro destino nei fatti, o quelle che addirittura ci attaccano?"

Capisci i sentimenti di questi poveri soldati, ma devi assolutamente proseguire per la città: tagliare per le vie

secondarie a sud comporterebbe una perdita di tempo troppo notevole, rischiando di compromettere la tua missione. Le parole del biglietto che ti hanno mostrato i delegati delle Gilde echeggiano nella tua mente come un martello da fabbro sull'incudine: t*i voglio qui a Ismanias entro due settimane, altrimenti la capitale sarà distrutta*...

D'improvviso odi abbassarsi il ponte levatoio: arretri di qualche passo, aspettando che tutto sia sistemato, e non appena le carrucole si fermano avanzi con circospezione, tenendo d'occhio i soldati sopra di te, che però non accennano alcuna reazione. Non appena sei entrato, il ponte viene fatto risalire, chiudendo nuovamente l'accesso alla città. Davanti a te, al centro della strada, si trova un soldato che porta i gradi di capitano.

"Devo a lei questa gentilezza? Grazie infinite..." esclami, chinando il capo in segno di rispetto.
"No - risponde fieramente - non ho dato io l'ordine."
"E allora chi è stato?"
"Io."

Alle tue spalle risuona una voce tonante. Quando ti volti, avverti un tuffo al cuore: davanti a te si trova una figura leggendaria.

Vai al **441**.

63

Afferri la maniglia ed entri nella stanza. Un piacevole tepore avvolge la sala, immersa nella debole luce di un focolare. Le pareti sono adornate da sfarzosi dipinti ricoperti da sottili lamine di vetro per preservarli dalla rovina del tempo, e mobili altrettanto opulenti riempiono il salotto della villa, conferendogli un'atmosfera ben lontana dall'incuria e

dall'abbandono in cui versa il resto della magione.

Una figura solitaria siede su una poltrona vicino al focolare, e al tuo arrivo si alza in piedi, volgendoti le spalle.

"Il tempo è sempre la risposta, giovane Paladino di Sirdania..."

Lunghi capelli scuri ricadono sulle spalle, ondeggiando al ritmo del respiro del Maestro del Nulla, che continua a sorseggiare da un calice senza nemmeno degnarti di uno sguardo, come se al suo cospetto si trovasse uno dei suoi numerosi servitori privi di volontà.

"Prima o poi, tutti noi affrontiamo le insidie del tempo. Procediamo giorno dopo giorno, alla ricerca di una risposta, di un segnale che ci indichi la via, che ci aiuti a comprendere quale sia la strada da percorrere per giungere a ciò a cui tutti mirano... la gloria... ma è tutto inutile, non è vero? Non c'è modo di arrestare il flusso del tempo, che cancella tutto ciò che tocca, annichilisce al suo passaggio interi regni, annienta la memoria di interi popoli... e cosa può un uomo contro le forze del destino?"

Trasmoris tace, e beve un sorso dal suo bicchiere, attendendo forse una tua risposta. Estrai la tua arma dal fodero, preparandoti a un assalto del Maestro del Nulla, ma l'uomo ti sorprende gettando l'ultimo sorso della sua bevanda nel fuoco, che crepita e si innalza nel camino, e riprende il suo discorso:

"Questo è ciò che ci hanno insegnato i nostri antenati... L'uomo non è niente di fronte alle forze che governano il mondo... ma non sono altro che storie! Solo un mucchio di sciocchezze e superstizioni! Se solo avessero avuto il coraggio di cercare le risposte dove solo io mi sono spinto, là

dove nessuno era mai giunto..."
"Hai provocato la morte di persone innocenti!"
"Per il progresso dell'umanità a volte è necessario un sacrificio. Un sacrificio che mi ha permesso di giungere alla verità, a ciò che tutti gli uomini desiderano dall'alba dei tempi: sconfiggere la morte!"

Una risata folle scuote il petto del Maestro del Nulla, che getta nel fuoco anche il calice e con un gesto fulmineo estrae dal mantello una ascia da guerra e si volta per fronteggiarti.

Hai disattivato il macchinario nel sotterraneo? In tal caso vai al **268**; altrimenti procedi al **536**.

64

Ti fermi ai piedi di ciò che resta dell'arco. Simboli intrecciati sono incisi lungo i fianchi della struttura su entrambi i lati, ma non riesci a interpretarne il significato. In cima all'arco è scolpito in bassorilievo il volto di un uomo dallo sguardo fiero, i cui occhi sembrano puntare dritti verso di te. Esattamente dal lato opposto si trova l'immagine di due carri da guerra che attaccano un esercito in rotta, spaventato dalla furia degli assalitori: deve trattarsi della celebrazione di una importante vittoria. Pensando però al triste destino a cui sono poi andati incontro gli abitanti di questo luogo, dimenticati dalla storia e dal tempo, non riesci a non sentire dentro di te un alito di tristezza.

Torna al **206** e scegli una diversa opzione.

65

Ti avvicini al bimbo cercando di non spaventarlo:

"Come mai i grandi sono così impauriti qui, piccino?"
"Non lo so... Non dovrei essere qui, poi la mamma si arrabbia..."

Il ragazzino si guarda attorno come in attesa di qualcuno, poi si dilegua di corsa. Non capendo cosa stia succedendo, lo insegui mentre si defila verso una piccola casetta incastrata tra due costruzioni più grandi, all'entrata della quale lo attende una donna avvolta in una veste color giallo pallido, con i capelli legati in una crocchia. Mentre il piccolo le sgattaiola tra le gambe per rifugiarsi all'interno, la donna ti si avvicina chinando il capo.

"Spero non l'abbia disturbata, è molto capriccioso in questo periodo..."
"Non si preoccupi, signora. Sono io ad averlo disturbato, in effetti..."

La donna ti guarda perplessa, e posa una mano sulla porta socchiusa, pronta a chiudersi dentro al primo accenno di pericolo.

"Cosa voleva da mio figlio?"
"Nulla... solamente, cercavo di capire il perché di questo trambusto..."
"Lei non è di qui, vero?"
"No, sono solo di passaggio e..."
"Farebbe meglio ad andarsene subito. Nessuno la ospiterà e la locanda è sempre al completo."
"Non capisco..."
"Il duca ha i suoi affari, e non ama essere disturbato. In questi giorni c'è molto da fare..."

La sua voce si è improvvisamente trasformata in un sussurro, e nel suo volto cogli chiari segni dello sdegno che prova per questa gente.

"Che intende per 'affari'?"
"Non intendo un bel niente, non sono problemi miei!"
"Certo, dico solo che..."
"Le ripeto: se ne vada, se non vuole passare dei brutti momenti. Se gli dei vorranno, nel giro di pochi giorni quella gente lascerà il palazzo del governo e se ne tornerà da dove è venuta, con buona pace della propria anima..."
"Palazzo del governo?"
"Sì, sono lì dall'altro ieri... non mi chieda altro..."
"Ma voi perché state..."
"Buongiorno!"

La donna si lancia letteralmente all'indietro e sbatte la porta davanti a sé, lasciandoti solo nel vicolo a riflettere su quanto ti ha rivelato.

Se vuoi investigare sulla faccenda vai al **287**, altrimenti al **117**.

66

Resisti più che puoi, ma alla fine sei costretto a cedere. Le tue ultime percezioni sono una risata tonante e una fulgida, terribile luce viola.

La tua avventura termina qui.

67

Effettivamente il russare che avevi sentito proveniva proprio da qui: steso su una branda da campo si trova un grasso soldato intento a schiacciare un rumoroso sonnellino. A parte

il soldato, qui all'interno non pare esserci granché di interessante per te, ma forse potresti provare a svegliarlo per cavargli di bocca qualche informazione importante.

Se decidi in questo senso vai al **316**, altrimenti torna al **518**.

68

"Credo di avere i mezzi per intrufolarmi là dentro."
"Come pensi di fare?"
"A differenza sua, io sono un vero Mago, conosco i miei sortilegi e quelli di cui può servirsi."

Hadriana è radiosa; ti prende una mano e la stringe con affetto:

"Le mie preghiere finalmente hanno avuto risposta. Gli dei ci hanno mandato un salvatore..."

La ringrazi per la fiducia, e ti alzi in piedi:

"Una importante missione mi attende, ma non posso lasciarvi in questa situazione: forse è il caso di agire subito."

La ragazza scatta a sua volta in piedi come una molla:

"Non se ne parla nemmeno! Di notte è più attiva che mai: crede di potersi mettere in contatto col mondo degli spiriti, e se ne sta tutto il tempo a compiere riti al cui solo pensiero mi viene ribrezzo... no, è di giorno che abbassa la guardia, se qualcuno vuol tentare di fermarla deve agire alla luce del sole."
"E le sue guardie?"
"Organizzeremo un diversivo, non ti preoccupare. Ora devi riposare, ti preparo la stanza degli ospiti."
"Ma le guardie potrebbero scoprire che sono qui... non temi

ritorsioni?"

La ragazza scuote la testa:

"Finora Brinhild non si è mai permessa di avvicinarsi a questa casa, non lo farà stanotte, né ci proveranno i suoi sgherri, te lo garantisco."

Ti accompagna in una piccola stanza arredata in modo piuttosto semplice, in cui però è presente qualcosa che ti mancava parecchio: un soffice letto. La ragazza ti dà la buonanotte e fa per uscire, ma la fermi per porgerle un'ultima domanda:

"Cosa ti rende così sicura di non essere a rischio?"
"Beh... sono pur sempre sua sorella."

Puoi recuperare 8 punti di Resistenza. Vai al **466**.

69

Entri con circospezione nella torre. Il pavimento è cosparso di detriti e calcinacci, ma la struttura tutto sommato ha retto in modo sorprendente ai secoli di abbandono. Un tempo in fondo alla sala d'ingresso si dovevano trovare delle scale a chiocciola che salivano verso la cima della torre, ma ora di loro non resta che un cumulo di macerie.

Sotto il primo tratto della scala noti un ammasso di coperte lacere e consunte, e una sacca di pelle. Ti avvicini lentamente, quando all'improvviso avverti uno schiocco e con la coda dell'occhio percepisci qualcosa che sibila nella tua direzione.

Lancia un dado: se il risultato è 4 o più vai al **247**, se invece è 3 o meno procedi al **358**.

Ti alzi all'alba per ripartire alla volta del passo Dhul. Dopo esserti rivestito, raccogli velocemente il tuo equipaggiamento e fai per avviarti verso il sentiero, ma rimani sorpreso di trovarti di fronte Lacrima del Tempo in compagnia di un giovane Ujter che hai già visto: la sera scorsa era uno dei due danzatori.

"Ti avevo promesso che ti avremmo aiutato a raggiungere la tua meta più velocemente, e così sarà: Pubal ti accompagnerà per il Sentiero dell'Orso, che ti porterà oltre l'imbocco del passo Dhul, facendoti risparmiare molto tempo prezioso. Tuttavia, prima che tu te ne vada ho ancora qualcosa di importante da confidarti, giovane amico."

Il suo sguardo, prima sereno, si fa improvvisamente serio, come se un'ombra fosse calata sul vecchio capo villaggio.

"Il passo Dhul è dimora di una creatura antica, il cui male ha devastato la regione per secoli interi. Pochi conoscono le sue origini, molti sono morti a causa sua. Se vorrai passare, probabilmente la incontrerai. Pregherò la Madre Terra perché tenga quell'abominio lontano da te, ma sono sicuro che se anche dovessi incontrarlo saprai cavartela. Abbi fiducia nelle tue qualità, amico mio, e riporterai la pace nelle nostre terre... di nuovo..."

Abbracci Lacrima del Tempo, che vi lascia finalmente partire. Pubal ti fa cenno di seguirlo verso il fondo del campo, procedendo verso valle, dove noti uno strettissimo sentiero tracciato tra due file di alberi, che procede in discesa. Sei un po' perplesso, però ti fidi degli Ujter e continui a seguire Pubal, che procede a passo spedito. Dopo una mezz'ora in cui il percorso continua la sua leggera discesa verso sud, il sentiero volta bruscamente a nord-est, in corrispondenza di un altissima quercia, e inizia presto a

risalire costeggiando il fianco della collina. Un paio di volte sei costretto a chiedere a Pubal di rallentare, e poco dopo mezzogiorno vi fermate un quarto d'ora per consumare un rapido pranzo, gentilmente offerto dalla tua abile guida, dopodiché ripartite alla volta della montagna.

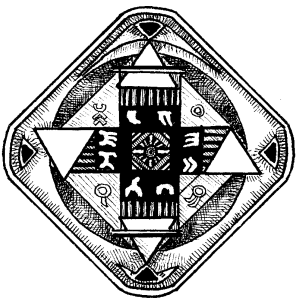
Poche ore dopo il percorso termina ai piedi di un muro di pietra alto sette o otto metri; in cima ad esso scorgi il profilo di un sentiero di montagna, che continua fino a sparire oltre una curva qualche decina di metri più in alto. Avete raggiunto il passo Dhul! Pubal sembra soddisfatto per essere riuscito nel suo intento: poggia a terra il suo sacco e ne estrae un involto contenente un barattolo di zuppa calda, che ti dona con grande gioia. Lo ringrazi, ma sei ancora un po' troppo preoccupato per rallegrarti: prima di cantare vittoria devi riuscire a risalire il costone roccioso, il che potrebbe non essere facile.

Ricordati di aggiungere il barattolo di zuppa agli oggetti della Sacca: occupa un solo posto, ma conta come due razioni di cibo. Testa la tua Abilità: se sei un Ladro o un Guerriero togli 1 al risultato del lancio, se invece sei un Accolito o un Mago aggiungi 1. Se possiedi un grappino e dei chiodi togli 1 per ogni oggetto. In caso tu riesca a superare con successo la prova vai al **483**, altrimenti perdi 4 punti di Resistenza: puoi ritentare altre quante volte desideri, ma per ogni altro fallimento perderai altri 4 punti di Resistenza, e solo per il secondo fallimento anche 1 punto di Abilità. Se alla fine riesci a raggiungere il sentiero soprastante vai al **483**.

71

Per fortuna sei abbastanza abile e fortunato da scansarti di lato ed evitare il tuo aggressore, che piomba sul pavimento di legno dell'albero giusto ai tuoi piedi, per poi rotolare via e andare a rifugiarsi dietro il baule. Riemerge poco dopo brandendo una pentola metallica a mo' di arma, con fare troppo buffo per sembrare minaccioso.

Vai al **370**.



72

Il passaggio è molto più stretto del corridoio da cui provieni; le pareti appaiono meno curate e increspate qua e là dalla presenza di macchie di colore scuro. Qualche metro oltre il bivio il corridoio compie una breve svolta a destra e ha termine in una stanza quadrata il cui pavimento è interamente occupato da uno spesso tappeto dalle colorazioni sgargianti. Su di esso è posata una strana lampada dalla forma allungata, dalla quale emerge un alone di fumo bianco dall'odore acre.

Se vuoi lasciare questa stanza torna al **4** e scegli un'altra direzione; se vuoi provare a raccogliere la lampada vai al **113**; se vuoi semplicemente fermarti qui per qualche minuto vai al **347**.

Non fidandoti dell'efficacia del coltello, lo agganci alla cintura ed estrai la tua arma, pronto a difenderti in caso di pericolo, ma bastano pochi passi per capire che la situazione è ben diversa. Un vecchio pelato dalla barba lunghissima, vestito con stracci lacerati, sta seduto su un tronco rovesciato e discute animatamente fra sé in un modo talmente veloce che fatichi a comprendere di cosa stia parlando:

"Sì perché non è possibile che dopo tutto questo tempo insomma a volte uno dovrebbe anche immaginare invece eh no, oh sì non cede facilmente e sì che ci sono arrivato che va tutto al contrario tutto alla rovescia come un mondo a catafascio ve lo dico io ve lo dico..."

Improvvisamente si rende conto della vostra presenza e ammutolisce, guardandovi con occhi sbarrati e pieni di paura.

"Sta tranquillo, amico! - sbotta Yanus - Non c'è pericolo qui! Che ci fai da solo sull'isola Fortunella?"
"Da solo? No non sono solo, c'è la dea..."
"La dea? Ufa?"
"Ma certo! - risponde il vecchio, guardandovi come se foste due poveri ignoranti - La dea è potente, e dà tanta gioia..."
"E dove sarebbe la dea?"

Alla tua domanda, il vecchio alza lo scarno braccio e indica un punto più lontano all'interno del bosco.

"L'ara della Allegria è laggiù. Non funziona sempre come dovrebbe, ma quando funziona è così bello, così felice... roba pazzesca al giorno d'oggi nessuno fa più provare qualcosa del genere ci si mette una vita a pensare a cosa significhi la felicità invece lei se la ascolti risolvi tutto basta ascoltare basta saper ascoltare sì sì, sì sì..."

Il vecchio ormai ha ripreso il suo soliloquio e non vi dà più bado. Yanus sembra divertito, ma tu non sai se sentirti incuriosito o allarmato da questi discorsi. Cosa può significare tutto ciò?

Se vuoi procedere verso la direzione che ti ha indicato il vecchio vai al **381**, altrimenti puoi provare a cercare un po' di frutta andando al **140**, se non l'hai già fatto, oppure tornare alla nave e proseguire il tuo viaggio, procedendo al **424**.

74

Un boato proviene dalla stanza sottostante la sala comando in cui vi trovate. Sia tu che Ak Durbal cadete a terra, travolti dall'esplosione, e vari frammenti di metallo si staccano dal soffitto e dalle pareti, travolgendovi in una cascata di scintille e polvere metallica. La Chiave delle Anime rimane sospesa a mezz'aria, nel suo guscio di vetro, spandendo lampi di luce contro di voi:

"Nooooo! Come hai osato? La pagherai!"

Fa per partire all'attacco, ma si arresta all'improvviso, fissando il cristallo splendente:

Non è ancora finita... Uccidilo...

Senti vibrare nella tua mente il richiamo malvagio della Chiave delle Anime: sul volto di Durbal si dipinge un sorriso sardonico, mentre parte verso di te per un ultimo, disperato attacco:

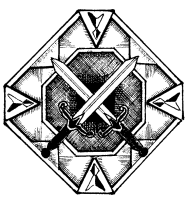
Confronta la tua Forza d'Attacco con quella del nemico, utilizzando come punteggio di Abilità di Durbal lo stesso che aveva all'inizio del Combattimento; per questo scontro puoi aggiungere 2 alla tua Forza d'attacco, e se possiedi una tra le

Caratteristiche Speciali *Adrenalina*, *Duello*, *Rappresaglia* o *Fuoco Mistico*, oppure se hai appreso l'Incantesimo *Telepatia*, puoi aggiungere altri 2 punti al tuo totale. Se hai la meglio vai al **326**, altrimenti al **28**. In caso di pareggio, rilancia i dadi e confronta nuovamente le Forze d'Attacco.

75

La lama trancia di netto il cavo principale: il macchinario emette un borbottio e inizia a vibrare violentemente, scuotendo il pavimento, ma poi si acquieta e si ammutolisce, spegnendosi. Nel momento in cui anche l'ultima spia smette di lampeggiare ti volti di scatto verso i cadaveri, temendo che possano levarsi in piedi e attaccarti come nel peggiore degli incubi, ma non accade nulla. Purtroppo non hai modo di recuperare il pugnale, e non ti resta che sperare di potertene procurare presto un altro.

Cancella il pugnale dal Registro. Torna al **171**.



76

Riesci in qualche modo a liberarti dalla rete; per fortuna, chiunque abbia piazzato questa trappola non era qui per approfittarne finché eri vulnerabile. Lanci i resti delle corde strappate contro il fantoccio che ti ha attirato in questo pasticcio, e che ora misteriosamente ha smesso di emettere suoni, ritornando al tuo cammino.

Vai al **285**.

"Avete detto che è membro della Gilda dei Paladini, non è così? Allora è costretto ad obbedire al voto di ospitalità nei confronti dei confratelli: fa parte del giuramento a Torhus che ogni adepto deve pronunciare di fronte al consiglio della Gilda. Cercherò di approfittarne per entrare nella sua abitazione e stanarlo."

Tauros e Mastro Gifuz sono raggianti.

"Bene - interviene il secondo - ora devi riposare: se siamo fortunati Trasmoris non si è ancora reso conto di chi sia giunto al villaggio, e possiamo ancora godere dell'effetto sorpresa. Domattina all'alba ci incontreremo qui fuori e faremo il punto della situazione. Credo che Tauros possa ospitarti qui stanotte, giusto?"

Tauros annuisce e scatta in piedi, dirigendosi su per le scale a due gradini per volta. Mastro Gifuz si lascia sfuggire un tenero sorriso:

"È un bravo ragazzo; non molto sveglio, ma con un cuore puro e una forza d'animo unica."

Tauros torna qualche minuto più tardi invitandoti a salire nella sua camera, dove potrai riposare per la nottata, mentre lui rimarrà qui in soggiorno. Cerchi di convincerlo a non disturbarsi troppo, ma il ragazzone non vuole sentire ragioni. Gifuz vi saluta e vi dà appuntamento all'indomani; sali in camera e ti prepari a una notte di riposo, ben conscio che all'alba ti aspettano una nuova fatica e una nuova minaccia.

Recuperi 6 punti di Resistenza. Vai al **143**.

78

Dopo qualche minuto, del primo plotone avversario è rimasto ben poco: i cadaveri sparsi a terra sono numerosi, e i pochi sopravvissuti sono scappati in un corridoio secondario, inseguiti da qualche membro del tuo gruppo. Purtroppo anche alcuni dei tuoi sono stati colpiti: tre sono morti, altri due gravemente feriti, e quasi tutti hanno lesioni più lievi e sono molto stanchi. Siete stati molto bravi a reggere il primo assalto, ma presto arriveranno altri nemici e non sei sicuro di poter reggere ancora a lungo.

Un grido di battaglia fa tremare il pavimento della stanza sotterranea: un'orda di Lupi Bianchi si riversa su di voi, pronta a farsi strada con la forza per ottenere l'ingresso alla città. Devi fare assolutamente qualcosa per bloccarli.

Se vuoi insistere nella battaglia vai al **257**, se vuoi ordinare ai tuoi uomini di ripiegare nel tunnel che porta alla città vai al **372**.

79

La mattina dopo raccogli il tuo equipaggiamento e riparti lungo il sentiero, che si fa sempre più dissestato man mano che avanzi nelle profondità del bosco. Verso metà mattina raggiungi la fine del percorso lastricato, oltre il quale il sentiero diventa sterrato, insinuandosi come un serpente tra le file di piante secolari.

Continui sempre lungo la strada, evitando di compiere troppe soste; poco dopo mezzogiorno raggiungi un settore della foresta in cui gli alberi si fanno più radi e i rumori degli uccelli e degli altri animali che popolano il bosco di Gaum scemano improvvisamente. Il percorso continua in leggera discesa e poco dopo piega bruscamente verso nord, costeggiando il margine di una sorta di larga conca di pietra

nuda. Guardando di sotto scopri che al suo interno sono sparse le rovine di antiche mura e statue rovesciate.

Se sei un Accolito o un Paladino vai al **384**, altrimenti al **443**.

80

Devi cercare di bloccare la ragazza per il tempo necessario a catturarla. D'improvviso ti viene in mente una buona idea: mentre Brinhild è concentrata sul suo taccuino, alzi un braccio verso il cielo e lo cali verso di lei lanciando l'Incantesimo del *Cono di Ghiaccio*: un forte soffio d'aria fredda investe la stanza, facendo sobbalzare di paura la ragazza, ma è ancora presto per capire se il sortilegio si concretizzerà o meno.

Come di consueto, Testa la tua Abilità per scoprire se l'Incantesimo va a buon fine. Se è così vai al **301**, altrimenti al **527**.

81

Il municipio cittadino è situato nel quartiere nord-ovest della città, ed è rimasto quasi sguarnito: solo due guardie lo pattugliano, controllando che non ci siano movimenti sospetti, cosa che peraltro finora non si è verificata, come hanno modo di confermarti. Entri comunque all'interno per dare un'occhiata: le stanze sono state abbandonate in fretta e furia, come se la gente fosse scappata via di corsa lasciando tutto come stava. Nella stanza vicina all'ingresso troneggia un tavolo ricolmo di carte, e in quella di fianco un lungo armadio semiaperto, le cui ante dondolano debolmente, cigolando nel silenzio.

Una sola porta è rimasta chiusa: si trova in fondo all'atrio d'ingresso, ed è costituita da una leggera placca di metallo.

Secondo quanto afferma uno dei miliziani di Nyrad, dovrebbe portare ai sotterranei dell'edificio.

Se vuoi scendere nei sotterranei vai al **175**, altrimenti non ti resta che lasciare il municipio andando al **94**.

82

"Che genere di problema?"
"Ho studiato attentamente il percorso, e non possiamo seguire l'itinerario che mi hai descritto l'altro giorno: c'è troppo vento e la corrente ci porterebbe a finire proprio qui - aggiunge Hurgo, indicando un'ansa del fiume in corrispondenza di una biforcazione - nel bel mezzo delle rapide. Poco consigliabile, direi. Dobbiamo passare per di qua, lungo il percorso principale."
"Ma è lì che sono capitati gli incidenti!"
"Quali incidenti?" chiedi, preoccupato.

Yanus assume per la prima volta una espressione seria, evidentemente allarmato dalle annotazioni del nipote.

"Due mesi fa un battello mercantile è stato attaccato, e l'equipaggio derubato e massacrato. Solo un paio sono riusciti a sfuggire, riferendo l'accaduto. Non si trattava di semplici briganti, ma di soldati armati e organizzati! Da allora nessuno più è passato in quel punto del fiume senza una scorta adatta."
"Questa nave è veloce."

Per la prima volta è la donna a parlare. Tutti si voltano verso di lei, che continua a fissare il suo coltello senza rispondere al vostro sguardo.

"Il battello dovrebbe arrivare alla confluenza col Rhak subito dopo il tramonto - prosegue Yanus, e il nipote annuisce - una

situazione a dir poco sfavorevole. Anche fermandoci per la notte qualche miglio più a ovest non cambierebbe un granché, temo. Non ci resta che filare più veloce che possiamo e sperare che gli dei ci proteggano."
"E se qualcuno ci attacca..."

Al'improvviso Fedora pianta il coltello al centro del tavolo, facendo sobbalzare Hurgo e Yanus. Il barcaiolo e il nipote si consultano a bassa voce per un po' vicino alla scala, poi tornano al tavolo.

"È deciso: andremo avanti. Ma in caso di pericolo..."

Fedora sogghigna fra sé, dà un cenno di saluto e se ne va. Ti preoccupa che alla guerriera vada tanto a genio l'idea di sfoderare le armi contro nemici fantomatici e ben organizzati, ma non ti resta che sperare che sia una spalla adeguata in caso di pericolo. Rassicuri Yanus e Hurgo sul fatto che sarai al loro fianco, e i due sembrano tranquillizzarsi un po'. Entrambi scendono dalla nave per gli ultimi controlli, e un'ora e mezza più tardi la *Coccinella* lascia la riva e ricomincia il suo viaggio. Osservando la scia che ondeggia dietro la nave tra i flutti del Seza, rifletti su come passare le prossime ore.

Se vuoi andare in cabina a riposarti vai al **176**; se vuoi provare a parlare con Fedora vai al **460**; se preferisci provare a cercare Jed Mezza Vista vai al **238**; infine, se vuoi chiacchierare con Yanus e Hurgo continua al **44**.

83

Trattenendo un certo disgusto per ciò che stai per fare, arrotoli la manica sopra il gomito e infili la mano destra nel bacile, alla ricerca di qualche oggetto interessante. Sul fondo è posato qualche oggetto metallico di forma arrotondata; fai per raccoglierlo, quando all'improvviso avverti una stretta al polso.

Testa la tua Abilità; se sei un Accolito e possiedi la Caratteristica Speciale *Voce della Natura* oppure un Paladino e possiedi la Caratteristica *Tempra Muscolare* (*liv. II*) puoi togliere 1 al risultato dei dadi. Se riesci nel tuo intento vai al **187**, altrimenti al **314**.

84

Orghoz è ancora alla porta ovest, e sta discutendo animatamente con un uomo dai ricci capelli rossi sul perché non siano stati evacuati in tempo tutti gli abitanti della città. Quando ti vede lo manda palesemente a quel paese, e ti corre incontro.

"Scoperto qualcosa di utile?"
"Non saprei..."

Dai al generale un rapido resoconto di ciò che hai appreso, al che Orghoz non pare granché colpito:

"Sapevamo già queste cose, ma provvederemo a verificare i dettagli più importanti."

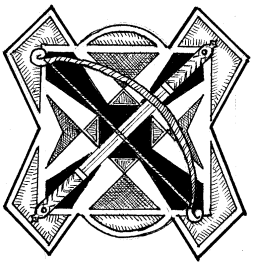
Chiedi a Orghoz se puoi renderti utile in qualche modo, ma il generale scuote il capo, dicendoti di andare a riposare e prepararti alla battaglia.

Vai al **520**.

85

La tua incredibile destrezza ti permette di evitare i colpi dell'Yglob, che cerca inutilmente di bloccare il tuo passaggio; superi la bestia correndo sul corrimano largo meno di una spanna, e qualche metro più avanti salti di nuovo sul ponte, raggiungendo l'estremità prima che il ragno gigante abbia modo di reagire. Quando sei convinto di trovarti a distanza di sicurezza, ti fermi per osservare in lontananza l'antica bestia che ulula di rabbia al sole calante. Rivolgi una silenziosa preghiera a Shaigan, che per l'ennesima volta ti ha protetto, e ti prepari a proseguire il viaggio per le ultime battute del giorno.

Vai al **104**.



86

Fortunatamente riesci a recuperare l'equilibrio e rimanere in piedi. Tauros smette di correre solamente quando il ciglio dei campi coltivati è ormai lontano parecchi metri, e a quel punto si volta all'indietro spingendoti a fare altrettanto: la nebbia si è arrestata al confine del villaggio, avvolgendolo in una spessa cappa di impenetrabile fumo bianco.

"Cos'è... *quella*?"
"Dopo. Andiamo a casa."

Perdi 2 punti di Resistenza per la corsa affannosa. Vai al **506**.

87

Riesci a raggiungere i rami più carichi di frutti e a tagliarne una decina, afferrati prontamente da Yanus, che li infila nel proprio borsone. Ridiscendi con cautela e raggiungi il mercante, che si complimenta con te:

"Siamo stati fortunati, le Bombe di Ufa sono tra i frutti più pregiati che esistano, nonché tra i più gustosi... non so nemmeno io se tenermeli per venderli al mercato o prepararmi una bella torta!"

Se vuoi provare a salire su un altro albero vai al **288**; se preferisci addentrarti nell'entroterra vai al **522**, mentre se vuoi terminare l'esplorazione e tornare alla nave vai al **424**.

88

Un turbine glaciale scaturisce dalla tua mano e investe il comandante supremo degli Ulkhan, il quale rimane avvinghiato nelle sue gelide spire. Mentre il tuo avversario grida di rabbia e la Chiave delle Anime pulsa in modo sempre più violento, fin quasi ad accecarti nel rifrangersi dei suoi raggi sulla cortina con cui hai avvolto Durbal, ti avventi sul nemico, pronto a far valere le ragioni di tutta la tua Gilda e dell'intero regno di Sirdania:

AK DURBAL: Abilità 12 Resistenza 26

Prima del duello, lancia due dadi e sottrai il risultato dalla Resistenza del nemico. Essendo Maestro nell'uso della propria speciale arma, il signore degli Ulkhan infligge 1 punto di danno in più ogni volta che ti colpisce. È immune a tutti gli Incantesimi di Livello 1 eccetto lo *Scudo*, che agisce su di te e non contro di lui, alla *Saetta* e al *Fulmine*, ed è particolarmente resistente all'Incantesimo *Clone*: se vuoi utilizzarlo con successo devi lanciarlo due volte, Testando la

tua Abilità due volte in successione con le stesse modalità. A causa dell'influsso malefico della Chiave delle Anime devi sottrarre 1 punto alla tua Resistenza per ogni scontro del Combattimento, a meno che tu non possieda una zanna di tigre o sia sotto l'effetto della *Armatura di Luce*. Non puoi fuggire. Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno, vai immediatamente al **546**.

89

Superi l'ultima fila di tende e procedi in direzione del padiglione dorato, facendo scomparire finalmente dalla tua vista il campo di allenamento, ora celato da una fila di alberi. Stai per entrare nella tenda quando una voce risuona dietro di te:

"Ah, mi pareva proprio di aver visto qualcuno muoversi di soppiatto..."

Ti volti giusto in tempo per evitare un calcio rotante del soldato, che non perde un attimo ed estrae dal fodero un'asta da Combattimento e ti si avventa contro con una furia spietata:

ULKHAN: Abilità 10 Resistenza 18

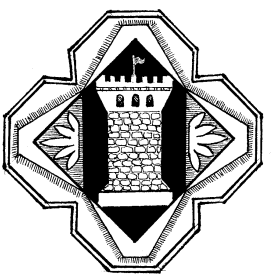
Questo soldato è un Accolito dotato della Caratteristica Speciale *Fuoco mistico*, per cui devi aggiungere 2 punti a ogni danno che eventualmente subirai da quando la sua Resistenza sarà scesa a 12 punti o meno. Se vinci puoi entrare nella tenda andando al **146**.

Comprendi ben presto come mai questa stanza sia stata protetta in tal modo. Al centro del pavimento è posato un enorme macchinario di materiale metallico scuro, da cui fuoriescono vari lunghi cavi neri che proseguono fino alle pareti. Numerosi sensori fluorescenti e spie si accendono a intervalli regolari, emettendo suoni sconosciuti nel ronzio di fondo. L'apparecchio ha l'aria di essere una importante fonte di energia: se riuscissi a neutralizzarla potresti dare un potente scossone ai piani del tuo nemico.

Osservi attentamente il generatore. Ci sono parecchie leve e pulsanti, ma non ti azzardi a toccare nulla prima di aver compreso come funzioni il macchinario, temendo di mettere in allarme Durbal e i soldati alla base della torre, oppure, peggio ancora, di mettere a repentaglio la tua missione incappando in qualche trappola o in un altro meccanismo di sicurezza segreto.

Uno schermo di vetro campeggia al centro di una delle due facciate laterali: su di esso compaiono cifre numeriche e lettere che per te non hanno significato. Se riuscissi a comprendere il funzionamento del macchinario, forse potresti spegnerlo senza causare danni o far scattare allarmi.

Se possiedi una scheda di vetro vai al **56**, altrimenti al **162**.



91

Con uno sforzo di volontà non indifferente distogli lo sguardo dalla gemma, sfili l'anello e lo getti a terra. Quando ti guardi attorno per scoprire dove sia caduto non riesci più a individuarlo, ma tutto sommato non sembra una grave perdita: hai rischiato grosso, e la missione non ha ancora avuto inizio... Ansimando, riprendi lentamente la strada verso il cancello, dove ti attende la carrozza.

Vai al **226**.

92

Le parole del primo sacerdote ti hanno convinto: la tua missione non può attendere oltre, e non ha senso correre rischi inutili che potrebbero comprometterla. Comunichi la tua decisione ai monaci, ed essi rispondono limitandosi a sorridere e annuire in silenzio, rispettosi della tua scelta, anche se avverti distintamente che qualcuno di essi sta tirando un sospiro di sollievo. Dopo aver nuovamente ringraziato i sacerdoti per l'accoglienza che ti hanno offerto, raccogli il tuo bagaglio e le armi, e lasci il tempio di Nishra, pronto a continuare la lunga strada che porta a Ismanias.

Vai al **250**.

93

Affondi un ultimo pugno sul volto dello gnomo, che vola contro il masso rompendosi il collo. Riprendi fiato e con un gesto di stizza lanci lontano i rimasugli della rete strappata, furente contro te stesso per esserti ficcato in un tale pasticcio. Scuotendo la testa, torni al sentiero e riprendi il cammino.

Vai al **285**.

94

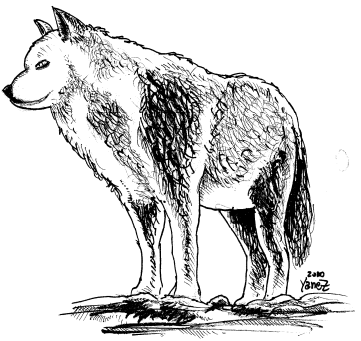
Finora hai solo sprecato tempo prezioso: l'assalto degli Ulkhan potrebbe arrivare da un momento all'altro, e non hai ancora individuato il loro ingresso segreto!

Se finora hai esplorato una sola zona, hai ancora tempo per spostarti in un'altra. Per muoverti verso il municipio cittadino procedi all' **81**; in caso tu scelga di pattugliare il quartiere commerciale vai al **464**; se vuoi spostarti verso il tempio del pantheon, il principale edificio religioso della città, continua al **510**; se vuoi muoverti verso il tribunale vai al **249**; se infine vuoi controllare la cinta muraria vai al **312**. In caso invece tu abbia già esplorato due diverse zone, vai al **501**.

95

Dall'acqua emerge la forma di una mano umana; lentamente, osservi salire in superficie prima un braccio e poi un volto consumati e lacerati, da cui pendono brandelli di carne molliccia e biancastra; rimani atterrito al cospetto della scena, e rischi quasi di scivolare dentro la pozza d'acqua, cadendo miseramente a terra.

Perdi 1 punto di Mana. Vai al **153**.



96

Ricordi di aver sentito citare la "Città che Scompare" nei diari di alcuni mercanti custoditi nella sede della Gilda nella quale hai compiuto i tuoi studi. I resoconti parlavano di una piccola città ai margini della foresta di Gaum, abitata da abili artigiani e da una colonia di armaioli provetti, in grado di realizzare le spade più letali del regno; per molti decenni varie famiglie di Walhassa avevano intrattenuto regolari rapporti commerciali con questo sperduto borgo, ma un giorno una carovana inviata a raccogliere il solito quantitativo di merce non tornò più indietro, e di essa non si ebbe più alcuna traccia. L'esercito compì delle ricerche che purtroppo non produssero alcun esito, ma presto cominciarono a circolare alcune voci che riferivano di una "nebbia assassina" e di un villaggio nascosto agli occhi dei passanti e impenetrabile dall'esterno. Ovviamente in passato avevi bollato queste testimonianze come semplici leggende, ma ciò che hai avuto modo di scoprire in prima persona nelle ultime ore sta facendo vacillare le tue sicurezze.

Vai al **303**.

97

Il vecchio sorride e ti posa una mano sulla spalla.

"Il mio nome è Lacrima del Tempo. Riconosco a prima vista le persone dal cuore puro, e tu lo sei, giovane viaggiatore: benvenuto nel nostro villaggio itinerante. Se hai bisogno di qualcosa saremo pronti ad aiutarti come possiamo."

Fa un cenno ai suoi compagni, e un gruppetto corre verso uno dei carri per estrarne un involto di forma cilindrica, che scopri essere una tenda arrotolata. Mentre il gruppo si mette al lavoro per montarla, l'anziano capovillaggio dà un ordine in lingua Ujter ad altri due robusti gitani, che si avviano

invece a preparare un grande focolare al centro dell'accampamento, aiutati da un gruppo di ragazzini che trasportano legni e piccoli rami.

Come ha modo di raccontarti il capo villaggio, la vita degli Ujter in questa stagione trascorre tranquilla, tuttavia non possono permettersi di sprecare tempo a racimolare provviste di cibo e legna per l'inverno; questa zona ai piedi dei Monti Whyred è particolarmente ricca di selvaggina, piante da legna e da frutto, e la loro tribù da decenni l'ha scelta come dimora per questa parte dell'anno. I gitani hanno un sacro rispetto per l'equilibrio naturale, e sanno prendere la quantità loro necessaria dalla terra senza alterare l'ecosistema: quando la stagione più fredda è alle porte, raccolgono i loro pochi averi e ripartono alla volta delle pianure, dove il clima è più mite. Chiedi al capo villaggio come hanno vissuto gli anni della dominazione dei briganti, e alla tua domanda il vecchio abbassa tristemente il volto.

"Abbiamo patito grandi perdite: uomini valorosi, donne e bambini sono stati eliminati dalla perfidia dei briganti di Mano Nera, che hanno fatto di tutto per sterminarci. Un tempo, quando ancora ero giovane, il nostro gruppo era almeno tre volte più grande... Abbiamo dovuto rifugiarci sulle montagne, o nelle zone paludose, per scampare alle razzie dei briganti; abbiamo chiesto aiuto alle Gilde, ma erano troppo occupate per darci un aiuto. Quelli che non sono morti negli attacchi hanno subito la triste sorte di ammalarsi... tra loro c'erano anche le mie due sorelle e una delle mie nipotine, che aveva soltanto due anni. Per fortuna la Madre Terra ha voluto che io, mia moglie e mia figlia trovassimo infine un luogo sicuro dove trascorrere gli anni peggiori, la città di Puwel, guidata da un valoroso sindaco puro di cuore, che ci ha accolti come suoi pari e ci ha protetto per anni. Purtroppo, proprio quando pensavamo che il tempo del dolore fosse terminato, anche quel luogo ha cessato di

essere un rifugio, e ha rischiato di tramutarsi in una triste prigione: tre mesi fa il sindaco è morto, e il suo posto è stato preso da un giovane membro della Gilda dei Maghi... in realtà tutti sapevano che era un simpatizzante degli Ulkhan, ma nessuno ha saputo opporsi. Così, non ci è rimasta altra alternativa che fuggire, tornando alla nostra storia di popolo viaggiatore, e abbiamo finalmente deciso di tornare qui, come facevano i miei antenati. Per celebrare questo evento, stasera ci sarà una grande festa, e tu sarai il nostro ospite d'onore!"

Vai al **448**.

98

Sfortunatamente non sei abbastanza lesto: entri per un istante nel raggio d'azione dell'occhio, il quale si riaccende e ti scarica contro un fascio luminoso che ti brucia la mano destra.

Perdi 4 punti di Resistenza. Non ti rimane altra scelta che provare a forzare la porta, andando al **490**, oppure abbandonare ogni tentativo e tornare nel corridoio tornando al **308**.

99

Hai l'impressione di scorgere un alto muro di pietra, che circonda un edificio imponente; nessuno osa avvicinarsi, perché un gruppo di persone armate pattuglia il suo perimetro. Ti sembra di vedere un uomo incappucciato rinchiuso in una buia stanza, e un tunnel nascosto dietro uno stretto cunicolo. Poi più nulla.

Vai al **494**.

Aule vuote di corti lontane, abbandonate da secoli immemori, palazzi distrutti, sventrati da tremende esplosioni, statue abbattute dallo scorrere del tempo, sentieri spazzati dalla sabbia e dal vento, cancellati dalla terra, dalle cartine, dalla memoria...

Villaggi in fiamme, bambini in preda al terrore, famiglie in fuga da una minaccia che prima o poi li colpirà, la speranza scomparsa per sempre dai loro volti, amici e famigliari perduti per sempre, mentre le malvagie truppe colpiscono nella notte... un soldato dallo sguardo feroce abbatte un ultimo avversario e si toglie l'elmo; solleva la spada, pulisce la lama dal sangue e dalla sporcizia della lotta, facendo di nuovo emergere il simbolo del lupo bianco, a cui ha giurato di dedicare la propria vita. Una risata rimbomba nell'oscurità, mentre la lama cala sul petto del nemico ai suoi piedi.

Un piccolo gruppo di uomini in silenzio, chiusi nelle profondità di un palazzo dal quale vorrebbero poter fuggire il prima possibile; si guardano negli occhi l'un l'altro, e sanno già che l'indomani solo la metà di loro si presenterà alla riunione. Un ultimo ciocco di legno schiocca all'interno del camino, gettando una scintilla sul pavimento di pietra; lì sotto non giungono le grida di terrore, ma la pietra vibra della paura della gente, come se si nutrisse di essa...

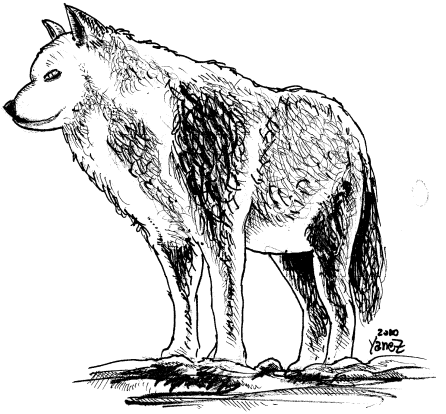
Un corridoio che scende nelle profondità della terra, fino a un portone di legno vecchio di secoli, mentre giunge da lontano una mesta litania... una cittadina immersa nel silenzio e nel terrore, una ragazza che piange nel silenzio della sua camera: nei suoi occhi si riflette l'immagine di una villa sulla cima di una collina... una minaccia nella selva oscura, un individuo che accarezza un'arma luccicante, attendendo con ansia il momento di far trionfare la Giusta

Causa... un uomo alla finestra di un'alta torre, che stringe nelle mani un anello con una pietra luccicante, e lo accarezza come fosse un bimbo avvolto in un placido sonno... una piazza avvolta in una cappa di nebbia impenetrabile, nascosta alla vista del mondo esterno, un essere senza tempo nascosto all'interno di un tetro palazzo, a nutrirsi della disperazione...

Il nulla. Il vuoto. L'oscurità più profonda. Una voce che emerge dagli abissi più profondi.
"La Speranza muore quando perisce lo Spirito. Ma lo spirito non muore mai finché qualcuno sa seguirne le vestigia, dimostrandosi degno di lui e di coloro che l'hanno onorato. Percorri la tua strada..."

Una luce abbagliante. Cinque cerchi colorati compaiono nel buio e si fondono in un'unica luce bianca, che cancella l'oscurità, travolgendoti...

Vai al **54**.



101

Per quanto sia complicato, potresti provare a colpire una delle due guardie con un colpo secco, in modo che non abbia il tempo di dare l'allarme ai colleghi sparsi per il cortile sottostante. Senza pensarci su due volte, prendi la mira e sferri l'attacco mirando alla schiena.

Testa la tua Abilità come al solito: se la prova viene superata vai al **315**, altrimenti ferisci solo di striscio una delle due sentinelle, e non ti resta altra alternativa che affrontarle entrambe in Combattimento, andando al **278**; puoi comunque sottrarre 3 punti alla Resistenza della prima guardia.

102

Estrai la tua arma e la utilizzi per abbattere le fronde degli arbusti che ti si parano davanti e procedere più velocemente. Poco più tardi raggiungi uno spiazzo erboso, al centro del quale è distesa una lepre che perde sangue dal dorso, in cui è conficcato un rudimentale aculeo di legno. Ti chini sulla lepre per liberarla dalla freccia, ma scopri che è troppo tardi: la bestiola ha smesso di respirare.

All'improvviso odi di nuovo movimenti tra gli alberi: mentre stai ancora cercando di capire da quale direzione provengano due grossi animali simili a scimmie ti piombano addosso, uno alle tue spalle e uno di fronte, brandendo grossi bastoni cavi: sono due Bleem, antichi primati vagamente antropomorfi che popolano ancora i luoghi più selvaggi delle foreste di Sirdania. Non puoi far altro che difenderti da questo assalto:

BLEEM 1: Abilità 7 Resistenza 13
BLEEM 2: Abilità 8 Resistenza 11

Dato che sei stato colto di sorpresa non puoi compiere

nessuna azione prima del Combattimento, ma se sei un Accolito e possiedi la Caratteristica Speciale *Voce della Natura* puoi ignorare questa penalità. Se superi questo combattimento vai al **481**.

103

Ai tuoi occhi, quello che vedi non è nient'altro che una manifestazione diabolica e perversa della debole mentalità umana; quando si perde la visione della natura e il sostegno degli dei, non rimane altro che una debole traccia di coscienza, pronta a farsi trascinare allo sbando e appigliarsi a ogni feticcio della divinità. Il sangue ti ribolle nelle vene, e non vedi l'ora di farla pagare a quei servi dell'oscurità, che hanno cercato di prostituire la natura a loro vantaggio.

Mentre combatti contro l'esercito Ulkhan puoi aumentare temporaneamente di 1 la tua Forza d'Attacco, e di un ulteriore punto se possiedi la Caratteristica Speciale *Falce Divina*.

Vai al **507**.

104

Prima che cali il sole riesci a compiere un paio di miglia di strada; ora che il percorso è in discesa il cammino è meno faticoso, ma devi comunque tenere alta la guardia per non inciampare, dato che su questo lato il passo è molto più scosceso e non ci sono ripari tra il sentiero e lo strapiombo. Basterebbe un nonnulla per trovarsi a ruzzolare giù dalla montagna, e non hai nessuna intenzione di fare quella fine.

Per fortuna poco dopo il calar del sole raggiungi un tornante in cui un costone di roccia ha una conformazione un po' arcuata, che potrebbe rivelarsi un discreto riparo dal freddo

notturno; in mancanza di meglio scegli di fermarti qui, e ti accampi per la notte.

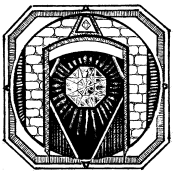
Cancella una razione alimentare dal Registro; se non ne hai perdi 2 punti di Resistenza. Come di consueto, lancia un dado e consulta il proseguo del paragrafo per scoprire come procede la nottata:

1: una nebbia densa e umida sorge poco dopo il tramonto, raggelando l'atmosfera. Perdi 2 punti di Resistenza.
2-3: uno sciame di vespe si avventa contro di te quando manca poco all'alba, cercando di pungerti in tutti i modi:

VESPE: Abilità 8 Resistenza 10

Se vieni colpito anche solo una volta, vieni infettato dal veleno degli insetti: d'ora in avanti perderai 4 punti di Resistenza al giorno finché non troverai modo di curarti in qualche modo, ad esempio bevendo un antidoto, se lo possiedi. Se tra i tuoi averi c'è una pomata contro gli insetti e vuoi usarla, puoi ignorare questo evento e procedere come se la notte fosse trascorsa tranquillamente.
4-5: notte senza incidenti; recuperi 3 punti di Resistenza.
6: a causa della fatica e della bassa temperatura notturna ti sei preso un bel raffreddore; perdi 2 punti di Resistenza, e per la giornata di domani devi temporaneamente aggiungere 1 punto ogni volta che dovrai Testare la tua Abilità.

Alla fine della nottata sei pronto a riprendere il viaggio verso valle. Procedi al **531**.



La vegetazione in questo punto del fiume è ancora più fitta di quanto le parole di Yanus ti avessero fatto immaginare; procedi a fatica tra i giunchi e gli arbusti, tenendo i sensi bene all'erta per il timore di agguati o trappole, ma al momento non sembrano esserci pericoli.

Una decina di minuti più tardi il terreno comincia a salire leggermente, e intravvedi una collinetta in lontananza: decidi di guadagnare la cima per poter avere una visuale migliore della zona e verificare se effettivamente le informazioni di Fedora fossero corrette. Ben presto hai modo di scoprire che è proprio così: subito oltre la collinetta, nascoste tra le fronde degli alberi, noti alcune ampie tende collocate all'interno di un recinto di filo metallico, una delle quali, la più lontana, porta insegne dorate. Due guardie armate fanno la spola su tutto il lato sud, nel quale è collocata l'unica entrata al campo che riesci a scorgere, e altri soldati si stanno allenando in una radura poco distante.

Se questo fosse tutto il contingente Ulkhan non avresti grossi problemi a eliminare la loro minaccia, ma temi che altri soldati si nascondano nella zona. In ogni caso, la risposta alle tue domande si trova laggiù, e il primo nodo da risolvere è come intrufolarsi nel campo.

Se possiedi un pugnale e la Caratteristica Speciale *Lancio di Pugnali*, e hai intenzione di cercare di eliminare una delle guardie con un attacco a distanza, procedi al **529**; in caso tu possieda uno Psyglass e voglia provare a usarlo, vai al **470**; se possiedi della Polvere Nera o del Nero di Chardos e vuoi servirtene, vai al **225**; se infine vuoi prendere di sorpresa le guardie con un assalto diretto vai al **33**.

I volumi più antichi sono conservati all'interno di speciali teche di vetro, per proteggerli dalla corruzione degli agenti esterni e dell'umidità; passeggi per qualche minuto osservando i titoli sulle costine dei tomi per farti un'idea, e presto riesci a individuare qualcosa di interessante. Nella vetrina in fondo alla stanza si trova un volume molto spesso, di colore rosso scuro e apparentemente risalente a tre o quattro secoli addietro, il cui titolo è *I segreti del crocevia*: il crocevia in questione non può che essere proprio Nyrad, che ancora oggi costituisce un punto di passaggio quasi obbligatorio per i viaggiatori e i mercanti del regno.

Apri la teca grazie al mazzo di chiavi del custode ed estrai il volume, cercando di maneggiarlo con la massima cura: le pagine sono ingiallite e friabili, e qualche fascicolo pare pericolosamente vicino a staccarsi dalla legatura, disperdendosi. Ti concentri nella lettura, faticando un po' a decifrare la calligrafia del copista, tuttavia i tuoi sforzi vengono premiati con la scoperta di informazioni di estremo interesse.

L'anonimo autore discute per molte pagine della fondazione di Nyrad, avvenuta cinque secoli prima della stesura del testo che tieni tra le mani, quindi negli stessi anni di Walhassa, la capitale del regno. Secondo gli antichi resoconti, i primi abitanti erano una colonia di cacciatori e tagliaboschi, che in questa zona delle Pianure Bianche trovarono una perfetta dimora; presto arrivarono alcuni gruppi di mercanti, e la città iniziò a prendere la forma attuale. Alcune cronache tramandano della presenza all'interno di queste prime colonie di un gruppo di sacerdoti, giunti fin qui per esplorare i monumenti della razza antica, forse un velato riferimento all'antico regno di Eblis; a quanto pare, tali tracce erano ancora visibili a quel tempo. In particolare, la curiosità dei sacerdoti si concentrava in quello che il copista chiama il

"dedalo della terra", una rete di cunicoli che dovrebbe percorrere le profondità del sottosuolo di Nyrad, congiungendola con alcuni punti nodali densi di energia positiva. Presto però emersero dissapori tra la componente mercantile, quella rurale e quella sacerdotale, che sfociarono in una rapida e sanguinosa guerra civile, in cui trovarono la morte molti innocenti. Il capro espiatorio fu trovato proprio nei relitti degli Antichi, e ogni traccia della loro civiltà sulla superficie fu distrutta e cancellata senza alcuna pietà.

D'improvviso vieni scosso da un rumore esterno; il sole è alto nel cielo, devono essere passate almeno un paio d'ore. Dopo aver risistemato tutto quanto come l'hai trovato, esci dalla biblioteca e ti riavvii alla ricerca del generale Orghoz.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Vai all' **84**.

107

Il comandante getta via la spada e si fa passare un'asta di legno dai suoi compagni, senza mai toglierti gli occhi di dosso, come se volesse valutare ogni tua minima mossa. Vi muovete lentamente in cerchio, sotto gli incitamenti dei soldati al loro comandante. Il tuo avversario sembra voler attendere che sia tu a partire per primo all'attacco, e si mantiene in posizione difensiva, tenendo l'asta davanti a sé a protezione della parte superiore del corpo. Improvvisamente un sorriso beffardo gli solca il volto; mentre ti chiedi a cosa sia dovuto, il tuo avversario punta l'asta verso di te e lascia partire una scarica di energia crepitante. Non ti aspettavi questo attacco: ti butti di lato più velocemente che puoi, sperando di scansare il raggio magico.

Testa l'Abilità del comandante Ulkhan per scoprire se l'Incantesimo *Fulmine* va a segno, aggiungendo 2 al risultato dei dadi se la tua Resistenza è 20 o più e togliendo 1 se è 15

o meno. Se fallisce il colpo va a vuoto, e puoi cominciare direttamente il Combattimento; se invece il lancio ha successo il colpo va a segno, e subisci un danno pari a 1D+3 prima ancora di poter iniziare il duello:

COMANDANTE ULKHAN: Abilità 9 Resistenza 22

Il tuo temibile avversario è un esperto membro della Gilda dei Maghi. Alla fine di ogni scontro lancia due dadi per scoprire se il tuo avversario prosegue normalmente il Combattimento o decide di ricorrere a un Incantesimo:

2-5: Combattimento normale
6: *Rapidità*
7: *Lampo Accecante*
8: *Armatura di Luce*
9: *Ruba Anima*
10: *Paura*
11: *Sfera di Fuoco*
12: *Metamorfosi (liv.II)*

Per scoprire le meccaniche di ciascun Incantesimo e le modalità per verificare se abbia effetto o meno puoi consultare la sezione del Mago nel Regolamento; il comandante Ulkhan possiede in tutto 10 punti di Mana, esauriti i quali non potrà più servirsi dei suoi sortilegi; allo stesso modo, smetterà di usare le proprie magie se il suo punteggio di Resistenza scendesse a 6 punti o meno. Può utilizzare un singolo Incantesimo al massimo due volte nel corso del Combattimento, indipendentemente dal fatto che vada a segno o meno, quindi se tirando i dadi dovesse risultare nuovamente un sortilegio già sfruttato due volte combatti normalmente. Inoltre, se il comandante Ulkhan dovesse scagliare con successo l'Incantesimo *Metamorfosi (liv.II)* non userà più nessuna magia, ma tutti quelli scagliati in precedenza ed eventualmente ancora attivi continueranno

a propagare il loro effetto fino al normale esaurimento. Non puoi fuggire. Se vinci questo difficile Combattimento vai al **366**.

108

Non puoi nulla contro i poteri di Trasmoris. L'urlo disumano fa vibrare il cervello nel tuo cranio causandoti un dolore lancinante: crolli a terra in un lago di sangue, e non puoi fare alcunché per impedire al Maestro del Nulla di affondare l'ascia nella tua schiena, ponendo fine al tuo dolore, alla tua missione e alle speranze di salvezza di Sirdania.

La tua avventura termina qui.

109

Nonostante l'invito di Tauros a non farlo, decidi comunque di fermarti a giocare con i quattro tizi. Ben presto purtroppo ti rendi conto che il monito del ragazzone non era poi così assurdo: almeno due tuoi avversari stanno palesemente barando, e sospetti che anche gli altri due non giochino onestamente.

Se vuoi semplicemente alzarti e andartene, abbandonando la posta in gioco, lascia la locanda e torna al **534**, ma ricordati di cancellare le due monete dal Registro. Se vuoi invece affrontare i giocatori accusandoli di barare vai al **210**.

110

Prima che tu abbia il tempo di reagire, una freccia ti si conficca alla base del collo. Ti accasci al suolo in una pozza di sangue, mentre i due Ulkhan scuotono la testa e ridacchiano.

La tua missione termina qui.

111

Ti fidi dello storico, ma non te la senti di rinunciare a nulla per avere visioni che potrebbero rivelarsi solamente fuorvianti. Comunichi la tua scelta a Kanembragh, che non sembra rincrescersi troppo: si limita ad annuire in silenzio e aiutarti a raccogliere le tue cose.

Il vecchio eremita ti augura un buon proseguo di viaggio e giura di non far sapere a nessuno di averti incontrato. Scendi dall'albero con l'ausilio della corda di liane e ti avvii verso il sentiero, pronto a riprendere la missione che ti è stata affidata.

Vai al **261**.

112

Il vecchio cade a terra lasciando cadere il coltellaccio, e non si rialza più: rimane steso sulla schiena a guardare il cielo, riprendendo a cantare. La concitazione della lotta ha attratto l'attenzione di un gruppo di Ujter, che si avvicinano e lo sollevano da terra per portarlo dentro la tenda; uno di loro ti corre incontro sincerandosi delle tue condizioni:

"Devi scusarlo, da un po' di tempo la sua mente fa i capricci. Un tempo Aquila d'Oro era uno dei più saggi della nostra comunità... più volte ci ha causato problemi, ma il capo

villaggio non se la sente di scacciarlo e abbandonarlo al suo destino, equivarrebbe a una condanna a morte..."

Lo rassicuri sulle tue condizioni e chiedi se puoi fare qualcosa per aiutarli, ma il gitano scuote la testa:

"Non ti preoccupare: va' pure, goditi l'ospitalità della nostra gente e preparati alla festa di stasera."

Non puoi aggiungere nessun punto di Esperienza per la vittoria di questo Combattimento. Vai al **243**.

113

Cerchi di raccogliere la lampada, ma l'oggetto sembra attaccato al tappeto e non c'è verso di smuoverlo: riesci solamente a versarti addosso qualche goccia di olio bollente, che ti brucia una mano strappandoti un'imprecazione poco elegante.

Perdi 2 punti di Resistenza. Se vuoi tornare al bivio vai al **4**; se vuoi sederti e riposarti vai al **347**.

114

Ti viene in mente un'idea: gli Ulkhan sono famosi per la loro efficienza in guerra, ma probabilmente Ak Durbal non si aspetta che qualcuno lo fronteggi sullo stesso campo. Sfoderi la pistola e la punti contro il nemico: il comandante degli Ulkhan scoppia in una risata, poi si avventa contro di te e prima che tu possa reagire afferra l'arma e la getta via giù per le scale.

"Pessima idea estrarre quell'aggeggio davanti a me: noi Ulkhan siamo maestri nell'utilizzo delle armi da fuoco, ho addestrato di persona le mie truppe! Credevi veramente che

non mi fossi accorto che ne avevi una?"

Perdi 1 punto di Mana. Se hai un pugnale, possiedi la Caratteristica Speciale *Lancio Letale* e vuoi usarla, vai al **485**; se possiedi la Caratteristica Speciale *Maglio di Moothanan* e vuoi avvalertene, continua al **535**; in caso contrario, procedi al **304**.

115

Da questa distanza colpire il tuo avversario è un gioco da ragazzi. Prima ancora che il brigante sia riuscito a infilare la prima gamba oltre la stretta finestrella, il tuo colpo lo raggiunge alla schiena, facendolo cadere all'indietro, morto stecchito.

Frugando tra i pochi oggetti sparsi in fondo alla stanza, trovi due borsellini contenenti in tutto sedici monete e un anello di rubini, e sotto una delle coperte è nascosto un borsone al cui interno sono riposti alcuni vestiti più o meno della tua taglia. Vi sono poi una ciotola di insalata di funghi, sufficiente per un pasto, un'accetta da falegname e una fiala di liquido scuro.

Se vuoi raccogliere qualcuno di questi oggetti segnalo come al solito sul Registro; i vestiti occupano due posti nella Sacca, mentre le monete e l'anello vanno collocati come di consueto nella borsa. L'accetta è un'arma non convenzionale. Torna al **206**.

116

"Credo di conoscere un modo piuttosto efficace per risolvere questo problema. Se tutto va bene, non ci sarà nemmeno bisogno di troppi diversivi."

Hadriana sembra perplessa, ma il tuo sorriso la tranquillizza.

Ti fai accompagnare sul retro, dove si trova un piccolo giardino riparato da sguardi indiscreti, e spieghi il tuo piano alla ragazza: inizialmente sembra perplessa, ma poi lancia un gridolino di sorpresa:

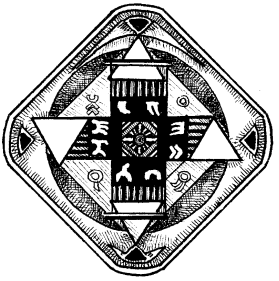
"Sul serio sei capace di fare qualcosa del genere?"
"Ora lo scopriremo."

Testa la tua Abilità come di consueto per scoprire se l'Incantesimo ha successo: in caso tu riesca nel tuo intento vai al **345**, altrimenti perdi 1 punto di Mana e non ti rimane che provare una delle altre opzioni. Se vuoi utilizzare uno tra gli Incantesimi *Fascino*, *Spiritello* e *Nebbia* continua al **23**; se non hai modo di utilizzare nessuno dei precedenti Incantesimi, continua al **147**.

117

Senza pensarci su un minuto di più, riparti al trotto e varchi le porte di Zaix, proseguendo lungo l'ampia strada che la collega a Nyrad, il capoluogo della regione. La città è troppo distante per essere raggiunta prima che cali il sole, e sarebbe rischioso arrivare alle sue porte di notte: non ti resta altra scelta che allontanarti da qui e trovare qualche posto sicuro dove pernottare.

Prosegui al **194**.



118

Sei convinto che Tauros sia sincero, ma non riesci a credere alla sua storia: probabilmente il ragazzo è stato solamente suggestionato da chissà quali leggende. Cerchi di spiegare la tua opinione al giovane senza ferirlo, ma Tauros sembra non voler sentire ragioni. Capisci ben presto che non c'è granché da fare per convincerlo che si tratta solamente di superstizioni: alla fine decidi di salutarlo e andartene, ignorando le sue grida di richiamo. Quando hai quasi raggiunto la strada, con Tauros sempre alle calcagna a cercare di convincerti ad accompagnarlo, all'improvviso vieni colto di sorpresa da qualcosa di incomprensibile: una fitta nebbia sta emergendo dalle profondità del bosco di Gaum e sta raggiungendovi a velocità impressionante.

"La nebbia! Scappiamo al villaggio!"

Tauros inizia a correre a tutta velocità in direzione del suo villaggio, trascinandoti in qualche modo con sé. Senza nemmeno renderti conto del come e del perché ti ritrovi a fuggire a gambe levate al suo fianco, sentendo sempre più forte la morsa della coltre di nebbia, che vi sta alle calcagna. State per raggiungere le prime abitazioni del villaggio quando inavvertitamente posi il piede su un ciottolo che ti fa scivolare in avanti.

Testa la tua Abilità: se hai successo vai all'**86**, altrimenti al **270**.

119

Il primo sacerdote annuisce e fa un cenno al gruppo di confratelli, che si avvia dietro di lui lungo il corridoio, accompagnandoti al portone d'ingresso del sotterraneo. Non appena giungete al suo cospetto, due anziani monaci iniziano a intonare una cantilena sconosciuta, e dopo qualche istante

avverti uno scatto secco: il portone si spalanca e rimane socchiuso.

"Se vuoi entrare e sottoporti alle prove devi lasciare qui le tue armi: quando... *se* tornerai le ritroverai ad attenderti. Buona fortuna, giovane Accolito..."

La porta viene spalancata e i confratelli di Nishra ti lasciano entrare. Oltre il portone si accede a una piccola saletta di pietra grezza, in fondo alla quale si trova una scala che scende verso il basso. Non appena raggiungi il primo gradino senti il portone richiudersi alle tue spalle: la sfida è iniziata.

Cancella temporaneamente le armi dal registro, ma segnatele da parte per ricordarle. Vai al **155**.

120

Qualcosa dentro di te ti spinge a tentare la fuga, ad allontanarti da un nemico che credi di non poter fronteggiare. Mentre l'uomo avanza verso di te con fare minaccioso, tenti di raccogliere tutta la tua concentrazione e di farti coraggio, memore delle grandi imprese che hai saputo compiere in passato... ma sarà sufficiente?

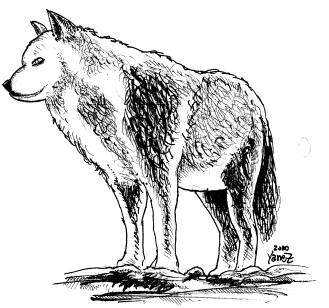
Per recuperare la concentrazione e la fiducia in te stesso devi spendere 2 punti di Mana; dopodiché Testa la tua Abilità, togliendo 1 al risultato dei dadi se anche possiedi *Scherma (liv.II)* o 2 se hai appreso anche *Scherma (liv.III)*. Se riesci nel tuo intento puoi tornare al **420** e cominciare il Combattimento; se non hai successo, o non hai 2 punti di Mana da investire, la paura ti costringe a tentare la fuga. Il comandante Ulkhan ha vita facile nel bloccare il tuo misero tentativo sferrando un fendente micidiale che ti taglia di netto la testa. La tua missione finisce qui.

121

Il comandante non ti toglie lo sguardo di dosso, valutando ogni tua minima mossa. Vi muovete lentamente in cerchio, sotto gli incitamenti fastosi dei soldati. Nell'attimo in cui i tuoi occhi si posano sull'energumeno che avevi notato appena entrato nel campo, il comandante lancia un grido di battaglia e ti si avventa contro: la battaglia ha inizio!

COMANDANTE ULKHAN: Abilità 11 Resistenza 22

Il comandante è un Guerriero come te. Ha *Maestria* nell'uso della spada, per cui devi aggiungere 1 punto a ogni danno che dovessi subire durante il Combattimento. Possiede la Caratteristica Speciale *Scherma (liv.II)*: se in un qualsiasi momento ottieni 11 o 12 lanciando i dadi per determinare la sua Forza d'Attacco vai immediatamente al **24**; possiede anche la Caratteristica Speciale *Ardore*: se subisci danno lancia un dado, e in caso tu ottenga 4 o 5 devi raddoppiare i danni subiti. Il comandante ha 4 punti di Mana, e ne spende 2 per ogni attacco; una volta esauriti questi non può più avvalersi di tale facoltà. Infine, possiede anche la Caratteristica Speciale *Adrenalina*, per cui devi aggiungere 1 a ogni danno che dovessi subire dal momento in cui la sua Resistenza sarà scesa a 10 o meno. Non puoi fuggire. Se riesci a vincere questo difficilissimo duello vai al **366**.



122

Il colpo purtroppo lambisce soltanto il cavo, graffiandolo sul lato superiore, e va a sbattere contro un tavolo con un forte clangore. Dal cavo emergono scintille scoppiettanti nel punto in cui l'hai colpito, ma il macchinario continua a funzionare e le luci rimangono accese: hai fallito nel tuo intento, e per giunta non hai alcuna possibilità di ritentare perché non c'è modo di recuperare il pugnale. Non ti resta che sperare di potertene procurare presto un altro.

Cancella il pugnale dal Registro. Torna al **171**.

123

Orghoz non ha nulla in contrario; ti accompagna dentro un edificio di guardia fino a una scalinata che scende in un buio e umido corridoio sotterraneo. In fondo si trova soltanto una porta metallica, piantonata da un uomo con la divisa dell'esercito, armato di ascia da guerra.

"Ha cantato?"
"Non ancora, generale."
"Ha la testa dura, il disgraziato..."

Il soldato si sposta e vi fa passare. Alla parete di fronte è incatenato un uomo pieno di lividi, contusioni ed escoriazioni, che vi rivolge un'occhiata piena di sdegno; chiazze di sangue e sudore sparse per tutto il pavimento dimostrano che sono già stati fatti parecchi sforzi per convincerlo a parlare, ma a quanto pare al momento la spia Ulkhan ancora resiste.

"Come va ora, Mordrain? - domanda il generale - Ti senti meglio ora che non dovrai fare il turno di notte?"

Il prigioniero sputa ai piedi del generale:

"Muori, maledetto giaguaro!"
"Oh, un giorno sicuramente lo farò, ma non prima di te, te lo garantisco."

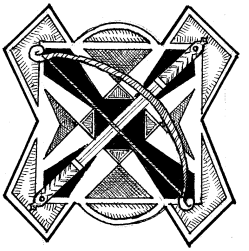
Arretra di un passo e sferra all'uomo un ceffone così forte da far tremare la parete dietro di lui. La spia sembra aver risentito del colpo e appare intontita, lo sguardo perso nel vuoto.

"Una degna ricompensa per un soldato semplice che si mette a passare informazioni al nemico, non ti sembra?"
"Io... sono più furbo di lei..."
"Dalla nostra posizione non si direbbe."
"Ho capito prima... da che parte stare..."
"E credi che questo ti aiuterà?"
"Non so - risponde il prigioniero, puntando gli occhi dritti verso il generale - ma stanotte lo scopriremo..."
"Sempre che non fermiamo i tuoi amichetti."

L'uomo si lascia andare a una risata che gli causa uno spasmo di tosse violenta.

"Non dirò nulla... uccidetemi pure..."
"Vedremo..."

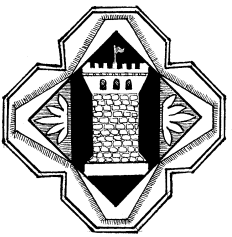
Se sei un Mago e conosci l'Incantesimo *Telepatia* vai all' **8**; se sei un Guerriero e possiedi la Caratteristica Speciale *Rabbia Cieca* continua al **524**. Altrimenti, prosegui al **222**.



124

La sagoma del fantasma si dissolve improvvisamente. Ti osservi attorno temendo un attacco a sorpresa, ma dopo qualche minuto puoi finalmente tirare un sospiro di sollievo: sei riuscito nel tuo intento. Ti avvicini al sepolcro scoperchiato, e scopri al suo interno uno scheletro armato di tutto punto, con in pugno una grossa pietra nera.

Se vuoi raccogliere la pietra segnala tra gli oggetti della Sacca. Torna al **155** e scegli un'altra opzione.



125

La stanza è una camera da letto. Il mobilio appare molto ricercato, e un soffice tappeto ricopre quasi interamente il pavimento della stanza, fin sotto al letto a baldacchino. Qua e là sono sparsi oggetti per il trucco, blocchi per gli appunti, libri e vestiti, gettati per la stanza totalmente alla rinfusa. Anche i cassetti del mobile accanto alla porta d'ingresso appaiono rovesciati, uno di essi addirittura buttato a terra e sfondato.

L'unico elemento che sembra aver resistito intatto alla distruzione è un comodino di legno laccato di vernice bianca, su cui è posato un soprammobile di vetro. Il cassetto è ancora chiuso, e non ci sono tracce di effrazione.

Se vuoi provare ad aprirlo vai al **373**, altrimenti torna al **354**.

126

Da più vicino, noti che sulla tenda della ragazza compaiono dei bellissimi ricami argentati tutt'attorno alla porta, e dall'interno proviene una tenue luce rossastra. La giovane ti osserva sorridendo dolcemente: è alta e magra, e indossa un lungo vestito viola che le scivola elegantemente sui piedi nudi; anche se una parte di te ti fa pensare a qualcuno che in questo momento ti darebbe volentieri uno scapaccione, devi ammettere che è molto carina.

"Salve straniero, benvenuto. Mi chiamo Ilana, e se hai intenzione di servirti delle mie mansioni sono a tua disposizione..."
"Ehm... mansioni?"
"Noi Ujter siamo esperti nell'arte di far rilassare il corpo; dopo anni di fatiche e tormenti al servizio dei vostri popoli, abbiamo imparato a distinguere i nodi in cui si concentrano i flussi di energia e a ridar loro forza e vigore, tonificando il corpo e la mente. Io sono la depositaria di tale arte nella nostra tribù."

Se hai voglia di provare, vai al **363**, altrimenti continua al **243**.

127

La terra sembra non aver offerto grandi doni a questa povera gente: per molti ettari non vedi altro che sparute macchie di spighe rinsecchite, con tutta l'aria di poter essere trascinate via dal primo scroscio di pioggia. Il ruscello che aveva accompagnato il tuo viaggio questa mattina continua il suo percorso lungo i campi, e le sue acque vengono incanalate in un reticolo per poter raggiungere una zona più ampia, ma paiono non aver apportato grandi benefici.

Ciò che ti colpisce maggiormente di questo luogo è però un

altro aspetto: tutta la distesa di terra è cosparsa da numerosi spaventapasseri di paglia. Ne osservi uno distante pochi passi da dove ti trovi: è vestito con stracci blu e marroni, e porta un cappello a larghe tese leggermente inclinato all'indietro, sotto il quale sporge una faccia su cui è stato disegnato un sorriso vagamente inquietante. Come hai modo di notare proseguendo l'esplorazione ogni spaventapasseri è disegnato in modo diverso, ma tutte le figure ti comunicano una strana impressione, come se fossero stati plasmati da una mano malvagia... o forse si tratta semplicemente di qualche buffone con uno strano senso dell'umorismo.

All'improvviso ti rendi conto che ti sei allontanato parecchio dall'abitato: hai quasi raggiunto il margine finale dello steccato, oltre il quale la campagna diventa rapidamente brulla e cosparsa di sbuffi di erba selvatica e arbusti incolti. Proprio a questo livello il rivo interrompe il suo corso, scomparendo sotto terra all'altezza di un'ampia fossa. Ti volti per tornare indietro, quando d'un tratto avverti un fruscio intorno a te: con un gesto istintivo estrai l'arma e ti prepari a fronteggiare chiunque cerchi di assalirti, ma gli unici sguardi che ti stanno fissando sono quelli vacui degli spaventapasseri.

Se vuoi indagare meglio per scoprire se qualcuno si nasconda nei campi, vai al **361**; in caso ti interessi osservare da vicino la fossa in cui scompare il ruscello procedi al **471**; se infine preferisci semplicemente tornare in città vai al **229**.

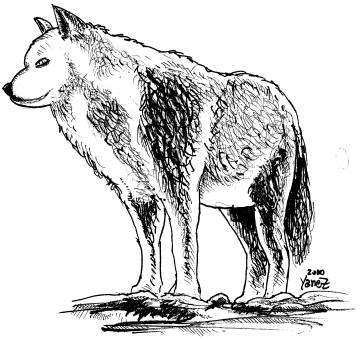
128

Sotto gli occhi stupefatti di Ak Durbal, afferri il manico dello speciale bastone e lo strappi dalle mani del nemico, scagliandolo giù per le scale. Per un attimo il terrorista pare spaventato dalle tue capacità, ma la sua reazione è fulminea: allunga le mani in aria, e dalle maniche del vestito fuoriescono due coppie di lunghi ganci acuminati come gli artigli di una pantera.

Ora che è privo della sua arma di fiducia, Durbal pare ancora più furioso. Ti bastano un paio di scontri per comprendere che si tratterà di un duello all'ultimo sangue: c'è in palio non soltanto l'onore personale, ma la salvezza di tutto il regno. La Chiave delle Anime continua a pulsare, scintillando alla luce delle armi che si scontrano.

AK DURBAL: Abilità 12 Resistenza 26

È immune all'*Attacco Mortale*, di qualsiasi livello, e a *Corruzione*. A causa dell'influsso malefico della Chiave delle Anime devi sottrarre 1 punto alla tua Resistenza per ogni scontro del Combattimento, a meno che tu non possieda una zanna di tigre. Non puoi fuggire. Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno, vai immediatamente al **546**.



129

Estrai l'anello dalla borsa e lo mostri ai delegati. I tre si passano l'un l'altro il gioiello, osservandolo attentamente, ma nessuno sa dirti nulla di particolare, nemmeno il più anziano. Racconti loro le circostanze del suo ritrovamento; il più anziano scuote la testa, perplesso, mentre gli altri due sembrano vagamente spaventati.

"Potrebbe essere un cattivo segno. Qualcuno forse vigila sulle tue mosse ed è perfino in grado di prevederle... o forse si tratta semplicemente di un caso."

Puoi conservare ancora l'anello, riponendolo nella borsa, o lasciarlo qui ai delegati, come preferisci.

Prosegui al **20**.

130

Centri in pieno un nemico alla base del collo: l'Ulkhan stramazza a terra in mezzo ai compagni, causando qualche istante di sbandamento tra le file dei Lupi Bianchi, quanto basta perché i soldati di Nyrad si riorganizzino e prendano l'iniziativa. Gli arcieri della città iniziano il loro attacco, respingendo buona parte dei nemici indietro di qualche metro, ma presto ricomincia anche l'assalto Ulkhan. I Lupi Bianchi sembrano guidati in questo momento da un colosso alto più di due metri, che tiene una mazza ferrata nella mano

sinistra e continua a incitare i compagni con una veemenza inaudita. Il suo corpo è coperto da una spessa armatura metallica, dalla quale sporge soltanto un centimetro di pelle tra l'elmo e la corazza; colpirlo sarebbe a dir poco difficile, ma potresti provarci.

Se vuoi lasciar perdere, vai al **32**. In alternativa, se hai intenzione di attaccare il gigante Ulkhan Testa la tua Abilità come al solito, aggiungendo 2 all'esito del lancio di dadi e ricordando di aggiungere altri 2 punti se usi arco e frecce e non sei esperto nel loro utilizzo. In caso il colpo vada a segno vai al **479**, altrimenti il colpo si perde alle spalle dell'avversario, e non ti resta che attendere l'evolversi della situazione. Vai al **32**.

131

I ragazzi continuano a giocare urlando a squarciagola anche quando ti fermi in corrispondenza del loro tavolo. Li osservi silenziosamente, cercando di capire le regole del loro gioco, ma i loro gesti e strepitii ti distraggono continuamente. Uno di loro, quello coi capelli più lunghi, sembra saperci fare veramente bene, e ha già accumulato un bel po' di monete nel suo angolo, ragion per cui i compagni lo guardano storto, rinfacciandogli la fortuna sfacciata.

"Ti va di giocare, straniero?"

È proprio lui il primo a rompere il ghiaccio. Uno degli altri ragazzi si alza e ti va a prendere uno sgabello, invitandoti ad accomodarti al suo fianco.

"Non conosco questo gioco."
"Questo? È *Senath*, un gioco tipico del nostro popolo, ma se non lo conosci ne possiamo fare un altro. Tutto pur di allietare il nostro ospite, non è vero?"

Sia lui che gli altri ridono a crepapelle; il tizio seduto di fronte a te alza una bottiglia di vino e riempie fino all'orlo cinque bicchieri, invitando tutti quanti a un brindisi. Declini l'offerta, ma i ragazzi non sembrano molto dispiaciuti: alzano i loro calici e li tracannano in un sorso.

"Va bene compare - prosegue il ragazzo dai capelli lunghi - mi sento fortunato! Giochiamo a carta più alta: se ti va puoi vincere un bel gruzzolo, ma ti avviso che la Madre Terra oggi mi sta guardando di buon occhio!"

Puoi scegliere se giocare o meno. In caso questa eventualità non ti interessi vai al **243**. Se hai intenzione di giocare, scegli prima quante monete vuoi mettere in palio nella partita (ne servono almeno 3), e lancia un dado per scoprire quante ne mette in gioco il tuo sfidante. Dopodiché, lancia tre volte un dado e somma i risultati, aggiungendo 2 al risultato se sei un Ladro, e poi ripeti la procedura per il giovane Ujter. Se hai ottenuto il risultato più alto vinci le monete del tuo sfidante, altrimenti perdi quelle messe in palio; in caso di pareggio puoi recuperare solo quello che avevi messo in palio. Gioca al massimo tre partite, dopodiché puoi salutare i giocatori e lasciare il tavolo, continuando al **243**.

132

I tecnici e le guardie discutono con una certa animosità: sei troppo concentrato per cogliere tutti i dettagli delle loro parole, ma per quel che capisci i soldati Ulkhan stanno pungolando gli operai affinché si sbrighino a completare i propri lavori alla svelta, mentre gli altri protestano per la poca collaborazione delle sentinelle.

Ignori la ressa e procedi verso la base della torre, entrando nel portone aperto. Per un attimo sembra che un ingegnere ti osservi in modo strano, ma probabilmente si è trattato

solamente di un'impressione: tutti continuano a svolgere le loro mansioni e nessuno ti segue all'interno.

Continua al **51**.

133

Non comprendi il senso del messaggio. Attendi vicino all'altare, cercando di capire come proseguire la tua ricerca, quando un raggio di luce spunta dal piatto di vetro e colpisce il soffitto della sala. Il pavimento viene improvvisamente scosso da un potente tremito che ti fa scivolare: sfortunatamente batti la testa contro il lato dell'altare, e cadi a terra svenuto.

Ti risvegli abbagliato dal sole: sei disteso a terra ai margini di un sentiero, e al tuo fianco sono posati ordinatamente sia la Sacca che le armi. Il monastero è poco distante, e sembra quasi vegliare su di te nella luce opaca del bosco. Ti rialzi in piedi, raccogli il tuo equipaggiamento e riparti lungo la strada, sperando di non aver sprecato troppo tempo.

Ricorda di annotare di nuovo sul Registro le armi recuperate.

Puoi recuperare 3 punti di Resistenza. Vai al **250**.

134

I tuoi tentativi di evitare il colpo sono infruttuosi: i dardi infuocati ti investono in pieno, facendoti crollare a terra in fiamme. Brinhild ti osserva soddisfatta, il suo sguardo assatanato posato su di te...

Lancia due dadi e aggiungi 4: sottrai il totale dal tuo punteggio attuale di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **320**.

La gente attorno a te è troppo indaffarata per far caso a un passante che nasconde delle armi sotto il mantello, e cammina senza mai togliere lo sguardo alla sagoma della rocca di Ismanias: ce ne sono fin troppi che corrono da ogni parte con le loro in pugno. Per le strade si affastella una ressa di uomini poco rispettabili, senza dubbio la naturale base di reclutamento principale dell'armata Ulkhan che Ak Durbal intende allestire per conquistare il potere; parecchi negozi sono stati chiusi, un paio addirittura abbandonati con la porta aperta, senza offrire alcuna resistenza al saccheggio.

Allontanandoti dalla zona portuale, la situazione migliora gradatamente: non si notano più uomini armati, le strade sembrano più tranquille e i segni di incidenti meno evidenti. Probabilmente nessuno dei malviventi alleati ai Lupi Bianchi osa intaccare troppo direttamente l'aura di buona reputazione di Ak Durbal.

C'è una sola via che porta a Ismanias, incuneandosi nel fianco della collina fino al cortile della rocca, una lingua di terra battuta che sprofonda nelle fauci del nemico. Sai che il tuo avversario ti attende lassù, protetto dalle proprie mura e lontano dalle devastazioni create dai suoi uomini, tuttavia ci potrebbe comunque essere qualche speranza di giungere a destinazione inosservato: potresti cercare di nasconderti su uno dei carri che trasportano le merci a palazzo, oppure fingerti un aspirante adepto ai Lupi Bianchi.

Se scegli la prima opzione vai al **52**, se preferisci la seconda continua al **319**.

136

Estrai le monete dalla borsa e le passi all'omaccione, che se le rigira tra le dita, soppesandole come se temesse che fossero false. Dopo averti fatto attendere un po', ti lancia un sorriso vagamente minaccioso e ti fa un ampio cenno di ringraziamento, abbozzando un buffo inchino.

"Buon proseguimento di giornata, i miei ossequi, signore..."

Come era comparso si rituffa nel sottobosco, canticchiando allegramente. Per una volta forse te la sei cavata a buon mercato; puoi procedere per la tua strada senza aver dovuto ricorrere alle maniere forti.

Ricorda di cancellare dal Registro le monete consegnate al ladro. Vai al **285**.

137

Sei stremato, ma l'Yglob finalmente ha iniziato a cedere: fiotti di sangue scuro scorrono dalle sue ferite, e l'occhio destro della creatura sembra completamente accecato. Il mostro non accenna a smettere di colpirti e cercare di afferrarti con le sue terribili chele, ma i suoi movimenti sono decisamente più lenti rispetto a qualche minuto fa.

Se vuoi tentare una corsa verso l'altro lato del ponte per sfuggire alle grinfie della creatura vai al **255**; se preferisci continuare a combattere vai al **30**.

138

Ak Durbal riesce a schivare i primi attacchi, ma all'improvviso sfoderi un fendente micidiale, che affonda in pieno nella sua spalla strappandogli un urlo di dolore: il signore degli Ulkhan vacilla per un attimo, ma si riprende

immediatamente e parte a sua volta all'attacco. Ti bastano un paio di scontri per comprendere che si tratterà di un duello all'ultimo sangue, dal quale uno soltanto uscirà vincitore: c'è in palio non soltanto l'onore personale, ma la salvezza di tutto il regno. La Chiave delle Anime continua a pulsare, scintillando alla luce delle armi che si scontrano:

AK DURBAL: Abilità 11 Resistenza 26

Prima del duello, lancia un dado, aggiungi 4 e sottrai il totale dalla Resistenza del nemico. Essendo Maestro nell'uso della propria speciale arma, il signore degli Ulkhan infligge 1 punto di danno in più ogni volta che ti colpisce. È immune alla Caratteristica Speciale *Scherma*, di qualsiasi livello. A causa dell'influsso malefico della Chiave delle Anime devi sottrarre 1 punto alla tua Resistenza per ogni scontro del Combattimento, a meno che tu non possieda una zanna di tigre o la Caratteristica Speciale *Refrattarietà*. Non puoi fuggire. Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno, vai immediatamente al **546**.

139

Le prime ore della notte trascorrono serenamente. Nel silenzio e nella quiete del tempio riesci a ritemprare il fisico e l'animo dalle fatiche del viaggio, rilassandoti e dimenticando i cattivi pensieri, ma un paio d'ore prima dell'alba ti svegli di scatto: un lieve rumore ha disturbato il tuo sonno, allertando i tuoi sensi allenati a percepire ogni possibile pericolo.

Riesci a mantenere il controllo e restare immobile, fingendo di non aver udito nulla: con la coda dell'occhio noti la porta della tua stanza chiudersi silenziosamente, mentre una figura alta e snella, avvolta in una stretta tunica, sguscia al suo interno. Lo osservi di nascosto nell'ombra, mentre l'unica

candela ancora accesa lancia le sue ultime scintille di luce. Non appena raggiunge i piedi del tuo letto e porta una mano al fianco, estraendone un lungo coltello dalla lama scintillante, balzi in piedi e gli sferri un calcio, cercando di disarmarlo, ma con un rapido scatto l'aggressore si scosta e parte all'attacco come una furia; mentre ti prepari a difenderti dal primo assalto riesci a notare sul suo polso il tatuaggio di un lupo.

MONACO ULKHAN: Abilità 9 Resistenza 18

Anche se non sei stato colto di sorpresa, nel piccolo spazio della tua cella non hai modo di effettuare attacchi a distanza prima del Combattimento. Inizi il duello disarmato: puoi provare a recuperare un'arma alla fine di ogni scontro, ma per riuscirci dovrai Testare la tua Abilità con successo. Se hai colpito il tuo avversario nello scontro precedente al tentativo puoi sottrarre 1 al risultato del lancio. Se riesci a sconfiggere il monaco vai al **25**.

140

Ti consulti con Yanus, che sembra approvare la tua idea, e alla fine decidi di salire su un albero distante pochi metri, i cui frutti hanno l'aria di essere maturi al punto giusto. Lasci la tua Sacca al mercante e ti avvii a salire sulla pianta tenendo solamente il coltello infilato nella cintura.

Testa la tua Abilità, togliendo 1 se sei un Ladro o un Guerriero e aggiungendo 1 se sei un Mago: in tal caso però puoi anche avvalerti dell'Incantesimo *Levitazione*, grazie al quale puoi considerare automaticamente superata la prova. Se hai successo, o se lanci con successo questo sortilegio, vai all' **87**, altrimenti continua al **291**.

141

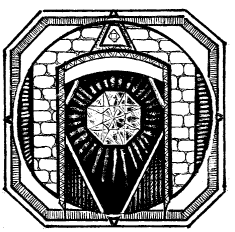
La porta è aperta. All'interno della stanza si trovano solamente un letto e un armadio di foggia molto antica, al cui interno sono gettati alla bell'e meglio una catasta di vestiti sporchi e alcuni attrezzi da lavoro. A terra vicino al letto si trova un collare nero, simile a quello di un cane: provi a raccoglierlo, e le tue mani vengono colpite da una potente scarica di energia che ti strappa un gemito di dolore. Lanci via il collare e lasci la stanza, proseguendo il tuo cammino.

Perdi 3 punti di Resistenza. Vai al **416**.

142

Avvicini con cautela la fiamma alla polvere, che subito inizia a crepitare. La pietra stessa viene scossa da tremiti e si illumina, diventando di colore vermiglio; mentre arretri verso il tunnel dal quale sei arrivato il pavimento viene percorso da una scia di luci che disegna una stella a cinque punte, e al centro della sala si sprigiona un turbine, accompagnato da un boato che scuote le profondità della caverna. Prima che tu abbia il tempo di fuggire, all'interno della stella emerge una figura mastodontica, dal corpo vagamente antropomorfo e la testa simile a quella di una piovra, da cui emergono orribili tentacoli violacei. Tre occhi di forma triangolare si posano su di te, fissandoti con odio.

Se sei un Mago o un Accolito vai al **435**, altrimenti al **329**.



143

Ti alzi la mattina seguente accolto da un raggio di sole filtrante dalla tenda: un rapido sguardo all'orizzonte è sufficiente ad assicurarti che la nebbia è scomparsa. Tauros ti attende già in cucina, pronto a rendersi utile ad ogni evenienza. Quando uscite di casa incontrate a pochi passi di distanza Mastro Gifuz: ti accoglie stringendoti la mano e mentre ti accompagna lungo il villaggio ti descrive le alternative che ti si presentano.

"Il Maestro del Nulla è astuto e imprevedibile, ma anche tremendamente arrogante. Potrebbe lasciarti gironzolare indisturbato per il villaggio aspettando le tue mosse, oppure piombarti addosso a sorpresa, quando meno te l'aspetti. Ti do un ultimo consiglio, figliolo: se la tua effigie sta tra i messaggi dei nostri antenati, vuol dire che loro hanno fiducia in te, e così ne abbiamo noi. Abbi fiducia nella purezza del tuo cuore e lo sconfiggerai..."

Se preferisci visitare il villaggio in compagnia di Tauros vai al **534**; se hai intenzione di dirigerti direttamente alla villa di Trasmoris prosegui al **164**.

144

Ti protendi in avanti e osservi la situazione: ci sono tre grandi torrette, una delle quali già sistemata per l'attacco alle mura, i cui ganci sono posati a un paio di metri di distanza dalla tua postazione. Avventandoti verso di essa, raccogli un calderone fumante e ne versi il contenuto addosso ai soldati, che ricadono a terra urlando di dolore. Ora hai la possibilità di distruggere la scalinata:

SCALA: Resistenza 17

Puoi cercare di abbattere la torretta d'assalto in più modi. Se

sei in grado di compiere un attacco a distanza, puoi farlo Testando la tua Abilità e calcolando come di consueto se esso vada a segno ed eventualmente l'ammontare di danni che provoca; in questo breve lasso di tempo hai a disposizione però solo due attacchi di questo tipo. In alternativa, puoi lanciare delle pietre, causando alla scalinata un danno pari al risultato del lancio di un dado, oppure tentare di sganciare i perni e farla crollare. Se vuoi provarci, Testa la tua Abilità, sottraendo 2 se sei un Guerriero e 1 se sei un Ladro: in caso di successo puoi dimezzare la Resistenza della torretta. Hai a disposizione in tutto cinque azioni: se al termine di queste la torretta è ancora in piedi vai al **382**, in caso invece tu riesca ad abbatterla vai al **269**.

145

Il getto ti centra in pieno, invischiandoti nella sostanza gelatinosa. L'Yglob si avvicina trascinando due zampe distrutte dall'esplosione, mentre il ponte continua a vibrare: dopo pochi istanti si apre una crepa al centro della struttura, e l'antico ponte crolla miseramente nella valle, trascinando con sé sia te che il ragno gigante.

La tua vita e la tua missione si concludono qui.

146

Entri con circospezione, convinto di essere finalmente giunto alla resa dei conti: il capo degli Ulkhan non può che nascondersi qui dentro! Sguaini la tua arma e ti prepari psicologicamente a un duello all'ultimo sangue: balzi nella tenda... e rimani di sasso. Qui dentro non c'è assolutamente nulla! L'ambiente è totalmente spoglio, non un solo oggetto riempie la tenda, neanche un misero pezzo di carta. Come è possibile? Qui c'è qualcosa di molto strano...

Il colpo è secco e deciso, e ti raggiunge alla nuca. Crolli a terra privo di sensi, mentre i soldati Ulkhan ridacchiano per la tua stupidità e ti trascinano nella tenda del loro capo, come da istruzioni.

Ti risvegli qualche minuto più tardi. La testa ti duole terribilmente e un senso di nausea e di vertigine ti toglie quasi la vista; sei legato a una sedia, e di fronte a te, steso su un baldacchino che ben figurerebbe nella camera di un aristocratico, noti la sagoma di un uomo sulla trentina dai lunghi capelli e dalla barba incolta. È avvolto in un lungo mantello da guerra e intento a osservare il soffitto della tenda; appena si accorge che ti sei destato si mette a sedere, lanciandoti un sorriso malvagio che non promette nulla di buono.

Perdi 1 punto di Abilità, 2 di Mana e 5 di Resistenza. Vai al **355**.

147

Purtroppo non sei in grado di aiutare Hadriana e gli altri abitanti di Cortundas. La ragazza sembra un po' delusa, ma non serba alcun rancore nei tuoi confronti, anzi, si adopera in ogni modo per rincuorarti. Devi riconoscere che la giovane ha molto coraggio, forse più di te...

La ragazza ti lascia solo per un po' di tempo, e ritorna un'ora più tardi accompagnata da un ragazzo dalla barba incolta e con una strana pettinatura:

"Lui è Pete, il nostro stalliere. Ha qualcosa da mostrarti, seguici."

Sul retro della casa è legato un bel cavallo dal manto bianco e castano, intento a sorseggiare dell'acqua da una ciotola.

"Questo è Petardo. Trattalo bene, eh..."

Non sai come ringraziare Hadriana e Pete; abbracci un'ultima volta la ragazza e sali in sella per allontanarti dalla città, pregando gli dei che presto i problemi di questa cittadina sperduta ai piedi dei Monti Whyred giungano a una soluzione.

Perdi 2 punti di Mana. Lancia un dado: se il risultato è da 1 a 3 vai al **513**, se invece va da 4 a 6 continua al **36**.

148

Non appena ti avvicini alla porta percepisci uno scatto e il pannello scivola all'interno della parete metallica, permettendoti l'ingresso. Procedi in punta di piedi all'interno, trovandoti in uno stretto corridoio che termina circa otto metri più avanti in una porta dalla forma ovale. Ai lati dell'ingresso è presente un disco con al centro una spia lampeggiante arancione, su cui è inciso il simbolo del lupo, e sotto di esso si trova una leggera fessura, adatta forse a una piccola chiave.

Provi ad avvicinarti, ma d'improvviso un fascio di luce rossa si abbatte su di te: ti getti all'indietro, fuori dalla sua portata, e scopri che a un angolo del soffitto è stato montato un congegno simile a un occhio, che sembra vigilare sulla porta come un silenzioso cane da guardia. Provi a scagliargli contro una vite che trovi a terra, e questo si volta di scatto e la colpisce con un raggio rossastro, riducendola in cenere. Se hai intenzione di guadagnare l'ingresso alla prossima stanza devi in qualche modo trovare un sistema per metterlo fuori gioco.

Se sei un Paladino e possiedi la Caratteristica Speciale *Frantumazione* vai al **22**; se sei un Ladro e possiedi la

Caratteristica Speciale *Tecnologia* continua al **262**; se sei un Accolito e possiedi la Caratteristica Speciale *Trasmigrazione* procedi al **394**; se sei un Mago e conosci l'Incantesimo *Simbiosi Elementale* vai al **438**. Altrimenti, non ti resta che provare a forzare l'ingresso, andando al **490**, o ritornare nell'atrio al **308**.

149

Dalla cima di un albero ti si lancia addosso un brigante magrissimo dalla pelle lurida, il quale cerca di pugnalarti alla schiena, ma per fortuna riesci a gettarti di lato ed evitare il peggio: il brigante è comunque riuscito a colpirti, provocandoti un grosso taglio dietro la spalla destra.

Gli altri due briganti ne hanno approfittato per riprendersi da un primo attimo di smarrimento, e sono pronti a farti la festa: mentre quello più grasso tiene ferma la ragazza, l'altro si precipita a raccogliere il pugnale precedentemente abbandonato e corre verso di te per dar manforte al compagno:

BRIGANTE 1: Abilità 8 Resistenza 14
BRIGANTE 2: Abilità 9 Resistenza 12

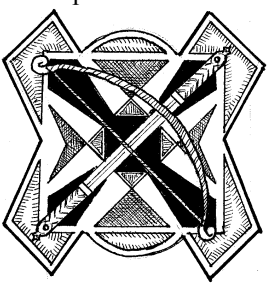
Prima del Combattimento, sottrai 3 punti alla tua Resistenza a causa della ferita alla spalla; non puoi compiere nessuna azione prima del duello. In caso ti trovassi in difficoltà, puoi cercare di scappare a partire dal terzo turno, secondo le normali modalità: se ci riesci, puoi proseguire al **502**. Se invece vinci, vai al **273**.

150

D'improvviso hai un'intuizione: apri la Sacca ed estrai le tre pietre nere raccolte durante il percorso e le posi all'interno del piatto. Pochi istanti dopo le sfere iniziano a vibrare e roteare, finché un raggio di luce abbagliante emerge dall'altare e colpisce il soffitto del Naos, togliendoti per un attimo la vista. Quando finalmente sei in grado di riaprire gli occhi scopri che le pietre sono scomparse e al centro dell'altare si trova un altro oggetto: una piccola spilla bianca con inciso il simbolo di una croce formata da un'asta e un arco: il simbolo della Gilda degli Accoliti! Raccogli la spilla e la appunti al tuo mantello, ma non appena hai terminato questo semplice gesto avverti un forte senso di debolezza: la vista si annebbia e scivoli a terra svenuto.

Ti risvegli abbagliato dal sole: sei disteso a terra ai margini di un sentiero, e al tuo fianco sono posati ordinatamente sia la Sacca che le armi. Il monastero è poco distante, e sembra quasi vegliare su di te nella luce opaca del bosco. Ti rialzi in piedi, raccogli il tuo equipaggiamento e riparti lungo la strada, consapevole di aver compiuto un importante passo avanti verso la tua meta.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza e, oltre alle armi recuperate, segna sul Registro nella casella delle Annotazioni che porti la spilla della Gilda degli Accoliti. Puoi recuperare 5 punti di Resistenza e 1 punto di Mana. Vai al **250**.



151

Il tuo attacco va a vuoto, e il pugnale si perde tra le sterpaglie. I soldati purtroppo ora si sono accorti della tua presenza, e ti corrono incontro brandendo le loro spade.

GUARDIA 1: Abilità 8 Resistenza 17
GUARDIA 2: Abilità 9 Resistenza 15

Entrambi sono Guerrieri dotati di *Maestria* nell'uso della spada, quindi devi aggiungere 1 a ogni danno subito nel corso del duello. Se hai la meglio puoi provare a recuperare il pugnale. Lancia un dado: se ottieni 5 o 6 lo ritrovi, altrimenti l'arma è perduta e devi cancellarla dal Registro. Vai al **219**.

152

Non appena il soldato varca la soglia dell'altra stanza, ne approfitti per balzargli addosso e colpirlo alla schiena. La guardia è abbastanza reattiva da non cadere, e riesce ad estrarre una mazza dalla cintura prima che tu riparta all'attacco:

GUARDIA: Abilità 8 Resistenza 20

Se vinci, puoi raccogliere il mazzo di chiavi del carceriere, segnandolo tra gli oggetti della Sacca. Prosegui al **2**.

153

Come era comparso, così il cadavere sprofonda di nuovo nelle acque prima che tu possa afferrarlo e trascinarlo fuori; attendi qualche minuto che riemerga, e non appena la mano putrida ricompare in superficie la afferri, cercando di trattenere il disgusto, ed estrai il cadavere dalla pozza, posandolo sul terreno.

Doveva trattarsi di un uomo abbastanza giovane, ma i suoi lineamenti sono troppo sfigurati per poter affermare qualcosa di più preciso. I vestiti sono laceri, e un taglio profondo gli percorre il ventre dall'ombelico fino all'altezza del cuore, segno inequivocabile che questo malcapitato non ha trovato la morte per cause naturali. Mentre stai valutando se sia il caso di avvisare la gente al paese o dare direttamente sepoltura al cadavere, con la coda dell'occhio cogli un particolare che inizialmente ti era sfuggito: minuscoli cristalli violacei cospargono il palmo della mano destra, e avvicinandoti maggiormente noti la stessa cosa anche in altri punti.

Se sei un Mago vai al **404**, altrimenti al **46**.

154

Ignorando le proteste del tizio, lo trascini fino alla stanza e lo leghi a una sedia utilizzando la sua cintura, per assicurarti che non compia gesti inconsulti.

"Devo trovare Ak Durbal."
"Il... il capo? Perché?"
"Questi non sono affari suoi. Dove posso trovarlo?"
"Ma... ma è nella Torre Rossa, come sempre... aspetta il termine dei lavori..."
"Che genere di lavori state compiendo?"
"Ci ha costretti a creare un macchinario in grado di volare fino alla capitale e... oh, siamo degli sciagurati, gli dei non ci perdoneranno mai..."

Inizia di nuovo a piangere, rifiutandosi di continuare. Ci vuole un bel po' perché si tranquillizzi e riprenda il suo racconto:

"Ci tiene in ostaggio, capisce? Ha rapito le nostre famiglie, ci

minaccia di far loro del male, costringendoci ad agire secondo i suoi piani. Sono bloccato qui da un anno, non vedo altro che questo lurido laboratorio sotterraneo e quel maledetto cortile. Se potessi... ma non posso far nulla, sono solo un... un debole..."
"C'è qualcun altro qui, a parte lei?"
"Molti. Durbal ha radunato a Ismanias tantissimi scienziati, tecnici, esperti di meccanica, e poi li ha bloccati qui corrompendoli o costringendoli a collaborare alle sue losche trame con i peggiori mezzi. All'inizio ero uno dei responsabili della manutenzione del generatore centrale, ma per un banale battibecco sono stato degradato, e sono finito qui... La scongiuro, mi liberi!"

Non puoi rivelargli i dettagli della tua missione, ma lo rassicuri del fatto che presto sarà di nuovo un uomo libero, e lo sleghi facendogli giurare di non dare l'allarme. Ti ringrazia gentilmente, celando un leggero spasmo di dolore alla spalla ferita durante lo scontro, ma d'improvviso si blocca e ti afferra le mani:

"Huwal!"
"Come?"
"Il capo ingegnere Huwal! È prigioniero in cima alla torre, solo lui sa come fermare quell'aggeggio infernale! Bisogna liberarlo! Prendi un camice, le guardie ti scambieranno per uno di noi, non avrai problemi ad accedere alla sua cella... ma devi fare in fretta!"

Lo ringrazi e vai a raccogliere un camice appeso a un gancio lì vicino, per poi avviarti all'uscita.

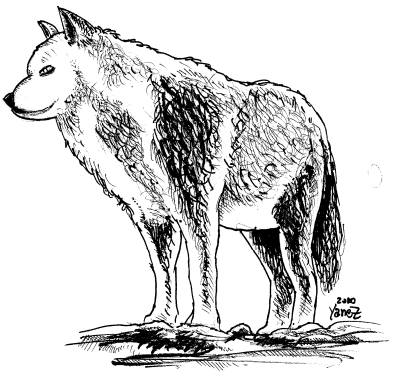
Annota sul Registro che indossi il camice da lavoro. Vai al **403**.

155

La scala termina molti metri più in basso in un salone di forma quadrata dalle pareti e dal soffitto interamente dipinti di color bianco lucente; le uniche luci provengono da due torce appese ai muri laterali, le quali gettano fiamme bluastre verso il soffitto della sala: si tratta senza dubbio di un effetto del sortilegio di Luce Perenne, che produce un fuoco mistico inesauribile spesso utilizzato nei templi per illuminare le zone più recondite senza correre il rischio di sporcare le pareti e il soffitto di cenere.

L'ambiente è completamente vuoto, a eccezione di una piccola piscina piena d'acqua collocata al livello del suolo proprio al centro del salone: potrebbe trattarsi di una vasca per le abluzioni rituali. La superficie dell'acqua è leggermente increspata, come se fosse mossa da una sottile brezza, anche se non comprendi cosa sia a provocare questo fenomeno. In fondo al salone si dipartono tre brevi corridoi: uno alla tua destra, uno a sinistra e uno dritto di fronte a te.

Se prosegui verso sinistra vai al **4**; se continui a destra vai al **208**; se prosegui dritto vai al **451**; se infine vuoi osservare più da vicino la vasca, se non l'hai già fatto, procedi al **351**.



Alla tua richiesta, il gitano si sfrega le mani ed emette una risata che gli fa tremare il pancione:

"Qualcosa? Ho tonnellate di roba da vendere! Basta che dai un'occhiata dentro le casse e troverai un sacco di oggetti interessanti!"

Prima che tu abbia il tempo di dire qualsiasi cosa, si fionda di qua e di là per aprire alcuni sacchi e borsoni e rivelare il loro contenuto. Nella maggior parte dei casi si tratta di articoli che per te non hanno gran valore, come esche per la pesca, semi e attrezzi da lavoro, ma hai comunque modo di individuare qualcosa che potrebbe rivelarsi utile:

CORDA UJTER	3 monete
CHIODI	2 monete
CANDELA	2 monete
SPECCHIO D'ARGENTO	4 monete
CLESSIDRA	4 monete
ANTIDOTO	6 monete
VELENO	5 monete
VESTITI COMUNI	4 monete
SCATOLA DI LATTA	3 monete
GUANTI DI PELLE	6 monete

La corda Ujter è molto spessa, però al tempo stesso maneggevole: se devi Testare la tua Abilità mentre la utilizzi puoi togliere 1 al risultato dei dadi; non è dotata di grappino, ma se ne hai già uno puoi eventualmente legare quello a una delle estremità. L'antidoto può guarire dalle malattie causate dal morso di molti animali selvaggi, e anche da irritazioni causate da piante nocive, mentre il veleno può essere utile per mettere fuori combattimento la maggior parte dei nemici, anche animali. La scatola occupa due posti nella Sacca, ed è utile per contenere il cibo, evitando che si degradi: se dovessi

subire perdite di cibo a causa delle intemperie o di cause naturali puoi ignorare la penalità per tutto quello che contiene la scatola, all'interno della quale puoi collocare un massimo di due razioni. I vestiti occupano anch'essi due posti nella Sacca: potrebbero servirti se dovessi rovinare i tuoi, o in caso volessi camuffarti. I guanti di pelle non hanno particolari proprietà, ma potrebbero rivelarsi utili in futuro, così come altri articoli dell'elenco.

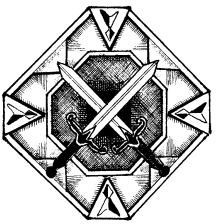
Al termine delle trattative saluti lo zingaro e ti avvii verso l'uscita della tenda, ma Huty ti ferma afferrandoti un braccio:

"Dove vai? Il meglio te lo devo ancora mostrare! In quella cassa - afferma, indicandoti l'angolo opposto all'ingresso - ci sono alcuni interessanti oggetti magici e poi... ehm..."
"E poi... ?"

Huty ti indica di parlare sottovoce, e si rannicchia a terra indicando un baule posato in un angolo e sommerso da altri bagagli:

"Qui ho la mia scorta di armi... non dire in giro che le vendo ancora, Lacrima del Tempo ne farebbe una tragedia e non mi parlerebbe per settimane, o forse peggio..."

Se sei interessato agli articoli magici vai al **461**, mentre se preferisci visionare le armi vai al **549**. Se non ti interessa nulla di tutto ciò, o semplicemente non hai più denaro, puoi andartene proseguendo al **243**.



Il sentiero procede per qualche centinaio di metri in direzione nord, poi compie una leggera deviazione verso est, stringendosi ancora di più. Ti trovi ben presto a procedere tra le file di alberi, facendoti largo a fatica tra le fronde che ti si parano addosso da ogni direzione, ma in qualche modo riesci comunque a mantenere un buon passo. Quando giungono le luci della sera ti accampi sui rami più bassi di una enorme quercia, proteggendoti dal freddo con il mantello e cercando di ignorare lo stomaco che brontola furiosamente, come se gli mancassero le pietanze casalinghe di Loreena.

Trascorri la prima parte della sera osservando i pochi tratti di volta celeste che sbucano dall'intrico di rami e foglie che ti circonda da ogni direzione, cercando di riconoscere le varie costellazioni, ma ben presto la fatica ha il sopravvento e cadi in un placido sonno.

Cancella un pasto dal Registro: se non possiedi razioni di cibo perdi 3 punti di Resistenza. Per sapere cosa accade durante la notte lancia un dado e segui le indicazioni corrispondenti al risultato; puoi però sottrarre 1 al risultato del lancio se possiedi una coperta.

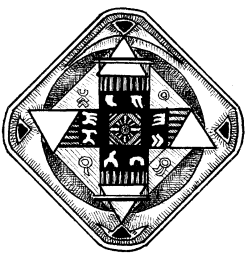
0-2: nessun inconveniente. Recuperi 6 punti di Resistenza.
3-4: vieni disturbato da un fastidioso sciame di insetti, che ti riempiono di punture sul volto e sulle mani. Per fortuna le punture non sono velenose, ma non sei riuscito a riposare durante tutta la notte, e quindi non guadagni alcun punto di Resistenza.
5: nel bel mezzo della notte dalla cima degli alberi sbuca fuori una grossa scimmia, che cerca di approfittare della situazione per rubarti le provviste. Testa la tua Abilità: se fallisci devi cancellare tutte le razioni di cibo dalla Sacca, più un altro oggetto a tua scelta, se invece hai successo sei riuscito a scacciare la scimmia in tempo. Puoi comunque

riprendere sonno dopo l'incontro, recuperando 3 punti di Resistenza.
6: un grosso serpente ha notato un nuovo visitatore nelle vicinanze della sua tana. Fai appena in tempo a svegliarti prima che ti avvolga nelle sue spire:

SERPENTE: Abilità 6 Resistenza 11

Sei stato colto di sorpresa, quindi non puoi compiere alcuna azione prima del duello; inoltre combatti i primi due scontri disarmato, dopodiché potrai recuperare la tua arma. Se perdi uno scontro lancia un dado: se ottieni 5 o 6 sei stato intrappolato dal serpente, e perderai 2 punti di Forza d'Attacco finché non vincerai un nuovo scontro. Se vinci il duello puoi ritornare a dormire, recuperando 3 punti di Resistenza.

Alla fine della nottata puoi riprendere il viaggio andando al **408**.



158

Provi a cercare per un po' nella catasta, ma non trovi granché: solo vestiti sgualciti, una spada corta, del cibo in scatola dall'odore nauseante e un plico di riviste di dubbio gusto. Hai soltanto perso del tempo qui dentro.

Perdi 1 punto di Mana. Se vuoi prendere qualcosa, modifica di conseguenza il Registro. Vai al **219**.

159

All'interno della stalla sono rimasti soltanto cinque cavalli: cerchi con lo sguardo il buon Petardo, ma qui non c'è. Mentre ancora ti stai chiedendo dove possano averlo portato, da dietro un covone di paglia spunta fuori un soldato, che salta al collo di uno dei tuoi uomini abbattendolo con un pugno. Un altro lo segue a ruota, avventandosi contro di te con in pugno un lungo bastone su cui è inciso il simbolo del lupo bianco:

SPIA ULKHAN: Abilità 10 Resistenza 15

È un Guerriero esperto nell'uso dell'arma che porta in pugno, quindi devi aggiungere 1 a ogni danno che dovesse eventualmente infliggerti. Se vinci, vai al **205**.

160

Sei convinto che solo gli dei possano fornirti la tutela necessaria per un'azione come questa. Chiudi gli occhi e preghi le divinità perché ti proteggano con il loro immenso potere, e quando ti senti pronto, dopo lunghi minuti di attesa, allunghi un braccio e lo infili tra le fiamme. Le vampate ti bruciano la mano, strappandoti grida di dolore: cerchi in qualche modo di spegnere le fiamme, e ci riesci solo dopo qualche secondo, quando ti sei procurato parecchie ustioni. Esci sconsolato dalla stanza per proseguire il tuo cammino.

A causa delle ustioni alla mano perdi 1 punto di Abilità per i prossimi venti paragrafi; ricordati di mantenere il conteggio per calcolare quando recupererai le piene funzionalità. Per sapere quanti punti di Resistenza perdi lancia un dado e aggiungi 5 al totale, sottraendo il risultato dal tuo punteggio attuale di Resistenza. Torna al **181**.

161

Cercando di dominare il terrore verso questo atavico nemico, chiudi gli occhi e ti concentri, invocando la protezione degli dei. L'Antico si lascia sfuggire un sibilo e parte all'attacco: mantieni gli occhi serrati, ma percepisci distintamente l'odore nauseabondo emanato dalla creatura, che è ormai giunta a pochi passi da te. L'aria si fa improvvisamente più fredda, e scariche di energia statica ti circondano, avvolgendoti. La creatura parte all'attacco, ma non può nulla contro la barriera che ti protegge; dopo qualche assalto si rifugia infuriato al centro della sala, vicino alla pietra triangolare. È il momento di fuggire via da questo luogo maledetto.

Testa la tua Abilità: se hai successo aggiungi 1 punto di Esperienza per aver sconfitto questa temibile creatura, e lascia questo sito per proseguire la tua missione al **157**. In caso contrario, sei costretto a combattere: vai al **58**.

162

Dopo parecchi minuti di ispezione, non vedi alcun modo per bloccare il macchinario tranne che agire con la forza. Si tratterebbe di un gesto disperato ma inevitabile, considerata la gravità della situazione.

Testa la tua Abilità: se possiedi la Caratteristica Speciale *Distruzione*, *Tecnologia* o *Rabbia Cieca* sottrai 2 al risultato del lancio, e se indossi dei guanti di pelle togli altri 2 punti. Se hai successo vai al **203**, altrimenti il macchinario esplode uccidendoti: la tua missione termina tragicamente qui.

163

Estrai la borraccia e ne mostri il contenuto alla ragazza, spiegando quello che hai scoperto.

"Deve trattarsi di Calvert il carpentiere, è scomparso tre giorni fa... era uno dei pochi ancora apertamente ostili... finora non era mai morto nessuno, ma se è arrivata a questo... dobbiamo seppellirlo, poveretto..."
"Non possiamo pensarci adesso, abbiamo qualcosa di più importante da risolvere. Solo un Mago è in grado di creare del Baxtin e servirsene senza correre rischi: conosco quelle sostanze, le ho studiate nell'accademia della Gilda, possono essere letali in dosi appena un grammo più elevate!"

Hadriana è cerea in volto, ma un leggero sorriso le increspa le labbra.

"Beh, se non altro ora non potrà più coglierci impreparati..."

Recupera 1 punto di Mana. Vai al **297**.

164

Proseguite lungo una viuzza che esce dalla piazza centrale del paese e procede longitudinalmente da nord a sud, tagliandolo a metà. In lontananza scorgi i resti di una porta di pietra, probabilmente edificata ai tempi della fondazione di questo sperduto sobborgo, della quale rimangono i muri laterali e una colonna sulla destra. Tauros alza la mano e indica l'orizzonte: oltre l'antica porta la strada si inerpica in leggera salita verso una bassa collina, sulla cui cima si erge una grande villa dalle spesse mura di pietra scura. La magione del Maestro del Nulla incute un certo timore anche a questa distanza, e man mano che avanzate senti crescere dentro di te una sensazione insolita, come se qualcuno lassù ti osservasse da dietro le inferriate delle finestre e attendesse

il tuo arrivo.

Quando raggiungete la porta del villaggio Tauros si arresta.

"Io mi fermo qui. Buona fortuna, eh..."

Ti sferra una pacca sulla spalla tanto potente da toglierti il fiato, per poi scusarsi. Scoppiate entrambi a ridere, poi vi congedate e prosegui la tua salita verso la villa, incerto sul da farsi.

Se sei un Paladino vai al **380**, altrimenti al **526**.

165

Una volta risalito sulla nave comunichi la tua intenzione a Yanus. Il mercante rimane in silenzio a lungo, senza darti alcuna risposta, e alla fine si lascia sfuggire quest'unica domanda:

"Ne sei sicuro?"
"Assolutamente."
"Allora così sia. Poco prima dell'alba giungeremo nei pressi di un'ansa in cui il fiume si stringe e le piante giungono fin quasi nell'acqua. Ti farò scendere lì, così sarai più protetto, e poi ripartirò. Due miglia più avanti, sull'altro lato del fiume, c'è una piccola spiaggia: ci fermeremo lì per un'ora, non un minuto di più: se tardi ripartiremo senza di te, mi dispiace ma non posso rischiare."

Annuisci e lo ringrazi. Scendi di nuovo in cabina per riposarti, e vieni raggiunto poco dopo da Hurgo, che ti porta due fette di pane fresco e un po' di succo di frutta. Dopo esserti rifocillato, ti sdrai sulla branda attendendo il momento di dover scendere; vorresti riposare, ma non riesci a prendere sonno, sono troppi i pensieri che ti circolano per la testa.

Poco dopo senti la nave rallentare: risali sul ponte, e ti prepari a sbarcare. Yanus cala una piccola scialuppa e ti saluta con una pacca sulla spalla. Mentre raggiungi la riva, la *Coccinella* si è già allontanata, oltrepassando l'ansa del fiume.

Puoi recuperare 4 punti di Resistenza. Continua al **105**.

166

"Prima di partire vorrei sottopormi alle prove iniziatiche."

Il primo sacerdote ti osserva con grande stupore, cercando di comprendere se tu faccia sul serio o meno; anche gli altri monaci si scrutano l'un l'altro, senza osare intervenire prima che il loro superiore abbia riferito la sua opinione.

"Solo un uomo consacrato al servizio degli dei può accedere al sotterraneo delle prove, ma soltanto pochi temerari e fortunati servitori delle divinità possono vantarsi di esserne usciti indenni, anche tra i nostri confratelli presenti e passati. Da molto tempo ormai nessuno osa più intraprendere questa ardua sfida."
"Sono membro di una Gilda, e ho dato ampia prova del mio valore."
"Questo non ha minimamente a che vedere con il valore, figliolo. Ci sono forze in gioco che vanno ben al di là di ciò che sei in grado di comprendere e dominare. Potresti rimanere ferito, o forse peggio... Hai una missione più importante che ti attende oltre quel sentiero. Vai e porta a compimento quello che ti è stato chiesto, per il bene di tutti noi."

Se accetti la decisione del primo sacerdote e desisti vai al **92**; se vuoi provare a convincerlo continua al **467**; se scegli di farti strada con la forza vai al **498**.

167

Il colpo sibila a poca distanza dal petto del brigante, ma si perde in lontananza. Improvvisamente messi in allarme dall'attacco, i due brutti ceffi si voltano nella tua direzione; il furfante che hai tentato di colpire recupera il suo pugnale e lancia un potente fischio, al cui suono un terzo brigante, un giovane magrissimo e dalla pelle piena di sporcizia, salta giù da un abete poco lontano. Mentre ancora la ragazza, trattenuta dal grasso ladro, grida per la paura, i due briganti partono all'attacco:

BRIGANTE 1: Abilità 8 Resistenza 14
BRIGANTE 2: Abilità 9 Resistenza 12

Non puoi compiere nessuna azione prima del duello, avendo sbagliato l'attacco a distanza pochi secondi fa. In caso ti trovassi in difficoltà, puoi cercare di scappare a partire dal terzo turno, secondo le normali modalità: se ci riesci, puoi proseguire al **502**. Se vinci il Combattimento vai al **273**.

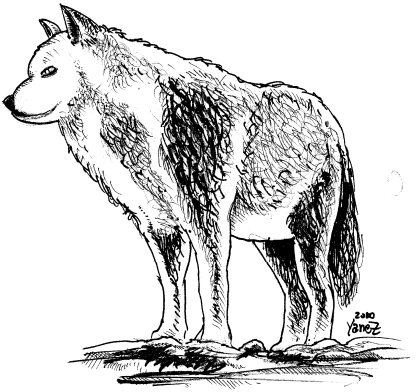
168

Sei entrato in una sorta di sacrestia: la sala è immersa in una penombra avvolgente, carica di fascino e mistero. Una semplice statua di una donna in ginocchio vicino a una piccola palma occupa l'angolo in fondo alla stanza, e ai suoi piedi è posato un cesto di vimini vuoto, forse usato per raccogliere le offerte durante le cerimonie pubbliche. Raccogliendolo scopri che è pieno di polvere: da molto tempo nessuno lo utilizza più.

Ciò che più attira la tua attenzione è un piccolo oggetto a forma di arco posato su un tavolino vicino alla statua. Sembra uno specchio, ma la sua superficie è opaca e non riflette la tua immagine. Mentre ti inginocchi per osservarlo meglio, ti sembra quasi che lo strano oggetto ti stia

mormorando qualcosa, sussurrando parole che non riesci a comprendere...

Se vuoi provare a toccare lo specchio opaco vai al **223**, altrimenti esci e torna al **181**.



169

Gli scienziati arrestano immediatamente il loro lavoro e ti squadrano con aria perplessa. Uno di loro ti si avvicina e ti punta l'indice al naso:

"Che ci fai qui, tu? Torna al lavoro e lasciaci in pace!"
"Già - continua un altro, ancora chinato a sistemare lo sportello laterale del macchinario - cosa ci fai qui?"

La tua titubanza li sta insospettendo ancora di più: devi trovare qualcosa a cui rispondere alla svelta.

Testa la tua Abilità: se sei un Paladino o un Accolito togli 1 al risultato del lancio, se possiedi la Caratteristica Speciale *Camuffamento* oppure indossi un camice sottrai ancora 1. In caso tu abbia successo vai al **482**, altrimenti al **517**.

170

Scosti la tenda e superi la porta, entrando in una semplice saletta rettangolare all'interno della quale si trovano alcuni mobili di legno e scaffali, su cui sono posate boccette di incenso, vasetti di spezie, paramenti sacri e altri utensili utili per le cerimonie. Su una mensola vicino all'ingresso è posata una spilla a forma di foglia tempestata di gemme: deve trattarsi di uno degli oggetti più importanti del culto di Nishra, forse un simbolo indossato dal primo sacerdote della dea in particolari riti... e deve valere una fortuna!

Se vuoi raccogliere la spilla segnala tra gli oggetti della borsa anziché nella Sacca. Vai al **21**.

171

L'atrio della villa di Trasmoris ti ricorda un museo delle armi: ogni parete è tappezzata di antichi cimeli di battaglia, stemmi di guerra, prodigi dell'arte bellica e della balistica. Al centro della sala si trova una teca contenente uno scudo argentato di splendida fattura e alla parete di fronte all'ingresso è posata una armatura da battaglia perfettamente lucidata: ti colpiscono in particolar modo gli schinieri e l'elmo, che danno l'impressione di essere al tempo stesso molto leggeri ed estremamente robusti.

Le uscite da questa sala sono tre. Nella parete alla destra dell'ingresso si trovano due porte, entrambe chiuse; una terza è situata sul lato opposto, e da essa filtrano un debole alone di luce e uno strano ronzio. Infine, in fondo alla sala si trova una scala a chiocciola che sale al piano superiore.

Se vuoi provare la prima porta a destra vai al **332**, se scegli invece la seconda vai al **480**; se scegli la porta a sinistra continua al **515**, nel caso in cui invece tu propenda per le scale vai al **419**.

172

Prima che Ak Durbal abbia l'occasione di avvicinarsi troppo, sfili dalla spalla l'arco e scagli una freccia contro il nemico. Il dardo sibila nell'aria, sfrigolando sotto la luce della gemma infernale, ma Durbal è così lesto da tagliarlo di netto col proprio bastone: la punta scivola di fianco al suo volto, ferendolo solo di striscio alla guancia sinistra.

"Pessima idea... la pagherai anche per questo."

Segnati di aver inflitto 2 punti di danno a Durbal. Vai al **304**.

173

Il Ladro si infila senza alcun problema dentro una finestra del palazzo di fronte; si ferma soltanto un istante per rivolgere un saluto beffardo nella tua direzione, e scompare dalla tua vista. Senza pensarci su due volte salti giù, scivoli lungo la corda e balzi verso la finestra, ma dentro non c'è più nessuno. Sconsolato per esserti lasciato sfuggire il manigoldo, ridiscendi nel cortile, dove si è ammassato un gran nugolo di persone comuni e guardie, che stanno cercando di capire cosa stia succedendo.

Spieghi loro in qualche modo cosa hai scoperto, ma purtroppo non sembrano crederti; per fortuna, dopo un minuto circa di interrogatorio a raffica uno dei soldati nota tra le pietre del pavimento un oggetto luccicante, e lo raccoglie: con grande sorpresa, annuncia che si tratta del bracciale del duca. Una delle guardie corre all'interno, alla ricerca del protettore della città, il vicario del duca, e lentamente anche gli altri decidono di lasciarti in pace.

Continua al **532**.

Il negozio dell'armaiolo si trova poco distante dalla piazzetta centrale del paese, ed è l'unico a godere di un piccolo giardino sul retro. Un tempo doveva trattarsi di un luogo molto lussuoso, ma tutto ciò che percepisci avvicinandoti ed entrando è un misto di abbandono e malinconia, come se l'ambiente trasmettesse tutta la tristezza per la fine dei bei tempi andati.

La sala d'esposizione del negozio è di forma quadrata, e tre delle quattro pareti sono occupate da mensole e scaffali su cui sono posati svariati tipi di armi da combattimento corpo a corpo e a distanza. Al centro della stanza si trova invece una teca di vetro contenente una spada e un'asta di legno con finissime decorazioni in argento, due veri e propri capolavori.

"Ci ho messo tutto il mio impegno per realizzarle, ma sono sempre rimaste lì..."

Da una porticina in fondo alla stanza sbuca fuori un uomo alto più di due metri, dalle braccia muscolose e con lunghi capelli castani. Tauros si avvicina e va a stringergli la mano, per poi spiegargli in breve la situazione. L'armaiolo sembra piuttosto perplesso, ma non ha nulla in contrario a collaborare.

"Da troppo tempo gli dei ci hanno dimenticato, non credo sarai tu a cambiare il nostro destino, ma non ho intenzione di sforzarmi per metterti i bastoni tra le ruote, la pellaccia è la tua e se vuoi rimettercela tanto peggio per te. Come puoi immaginare, qui gli affari non sono certo rose e fiori e un po' di grana non mi farebbe male: se ti interessa qualcosa sono a disposizione. Posso anche riaffilarti l'arma, se ne hai bisogno. Chiamatemi quando avete finito."

Detto questo esce dalla stanza e va a sedersi in giardino su una sgangherata sedia a dondolo. Dopo un'attenta ispezione del negozio individui come articoli più interessanti i seguenti:

FRECCE DI FRASSINO	2 monete ciascuna
ARCO DI TASSO	12 monete
SPADA	10 monete
MAZZA	10 monete
ASCIA	10 monete
SPADA CORTA	9 monete
PUGNALE DA LANCIO	8 monete
LANCIA	11 monete
CATENA DA GUERRA	8 monete
AFFILATURA SPADA	2 monete

Le due armi nella teca costano 25 monete l'una, una spesa troppo elevata per essere conveniente, quindi decidi di lasciarle perdere. Le frecce di frassino, quattro in tutto, infliggono 1 punto di danno in più, ma non possono essere incendiate. L'arco di tasso ti permette di sottrarre 1 quando Testi la tua Abilità per colpire il bersaglio per i primi cinque tentativi, dopodiché la corda si allenterà e l'arco tornerà ad offrire il servizio di un arco qualsiasi. Il pugnale da lancio è poco indicato come arma da corpo a corpo, e se lo utilizzi in questo modo devi sottrarre 1 alla tua Forza d'attacco, ma infligge 1 punto di danno in più se usato come arma a distanza. La catena da guerra e la frusta sono anch'esse armi da Combattimento corpo a corpo, come la spada, la mazza, l'ascia, la spada corta e la lancia; quest'ultima è molto difficile da usare, ma permette di arrecare ferite molto gravi. Finché la utilizzi la tua Forza d'Attacco è diminuita di 1 punto (di 2 se sei un Accolito o un Mago), ma ogni danno che infliggerai ai tuoi nemici verrà aumentato di 2 punti. L'affilatura della tua arma ti permetterà di aggiungere 1 per ogni danno inflitto ai tuoi avversari nei prossimi tre duelli. Se

non hai abbastanza soldi, puoi provare a vendere qualche arma in soprannumero che potresti possedere: per ogni arma canonica (spada, mazza, asta, ascia ecc.) l'armaiolo ti sconterà 3 monete sul prezzo di un articolo, mentre se gli cederai una Frusta da Combattimento o un Bastone Bleem potrà cederti un solo oggetto a metà prezzo.

Al termine delle transazioni, in caso tu abbia comprato qualcosa ricorda di modificare a dovere il Registro, dopodiché torna al **534** e scegli come proseguire l'avventura.

175

Scendete uno dopo l'altro giù per le scale, facendovi luce con le torce posate alle pareti. In fondo alla scalinata si trova un lungo reticolo di stretti corridoi stipati di scaffali, mobili ricolmi di incartamenti di ogni genere e tipo. A parte un paio di topolini, che scappano squittendo alla vostra comparsa, non pare esserci nessuno. Controlli che i cunicoli non abbiano altre uscite, ma scopri che l'unico altro passaggio che forse un tempo era agibile ora non lo è più, perché è stato murato. Scuotendo la testa, chiami gli uomini e li inviti a seguirti su per le scale, per lasciare l'edificio.

Vai al **94**.

176

Chiedi a Hurgo dove puoi sistemarti per riposare, e il ragazzo ti riaccompagna sottocoperta in una stanza di fronte alla sala da pranzo in cui vi trovavate prima della partenza. Ti lascia

la chiave della porta e ti saluta, augurandoti buon riposo, per tornare ad aiutare lo zio. Richiudi la porta, sistemi le tue cose e ti distendi sul materasso, scoprendolo molto più comodo di quanto pensassi... o forse è semplicemente l'abitudine a dormire all'addiaccio che ti ha reso meno sensibile. Stai ancora interrogandoti a riguardo quando scivoli in un sonno profondo.

Ti svegli di soprassalto: la nave sta sobbalzando, e un grido squarcia il silenzio. Scatti in piedi, raccogli l'arma e accorri sul ponte per scoprire cosa sia successo.

Lancia un dado: puoi recuperare un pari quantitativo di punti di Resistenza. Vai al **541**.

177

Camminando tra le rovine ti sovviene l'immagine degli antichi palazzi di Eblis, distrutti da una catastrofe di immani proporzioni. Un tempo il loro impero dominava anche queste terre, la stessa gente che camminava per le strade che hai visitato tre anni fa forse un tempo aveva posato il suo sguardo su questi palazzi, su queste vie, quando ancora erano all'apice della loro maestosità.

Non rimane molto di riconoscibile in questo luogo, se non qualche facciata sparsa qua e là. L'unica eccezione è rappresentata da un edificio nell'angolo a nord-est della conca: lì sorgono i resti di un'antica torre di vedetta, che pare essersi conservata meglio delle strutture circostanti. Dalle finestre sulla cima pendono fasci di edera rinsecchita, ma l'entrata dell'edificio è libera.

Se vuoi entrare nella torre vai al **69**, altrimenti torna al **206** e fai un’altra scelta.

178

Provi a rivolgerti all'uomo chiedendogli chi sia e cosa ci faccia qui nella magione di Trasmoris, ma non ottieni alcuna risposta: nel buio della stanza percepisci il suo lieve respiro, e nulla più. Insospettito da questo comportamento, ti avvicini cautamente: quando sei a un passo di distanza, alla debolissima luce che filtra dall'uscio socchiuso noti che ha gli occhi sbarrati, privi di pupille, e parecchie cicatrici cospargono il suo viso, compresa una che gli circonda il cranio. Quello che hai di fronte non è più un uomo, è solo una larva priva di senno: non otterrai nulla da lui: non ti resta che andartene.

Torna al **171**.

179

Quando ti sei allontanato dalle mura da poco più di un miglio, percepisci dei movimenti dietro una chiazza di arbusti. Continui ad avanzare lentamente, pronto a ogni evenienza, quando d'improvviso una freccia cade ai tuoi piedi. Senza pensarci su due volte, la raccogli da terra e cominci a guardarti attorno come un forsennato.

"Chi ha dato l'ordine, idioti?"

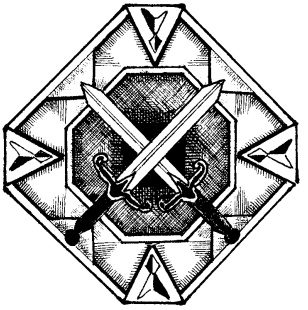
Due tizi sbucano dalla macchia erbosa di fronte a te: uno tiene una balestra tesa verso di te, l'altro un asta puntata alla tua testa.

"Chi sei?"
"Come chi sono? Non ve l'hanno detto?"
"Detto cosa?"
"Mi hanno mandato di pattuglia."
"Impossibile. Qui ci siamo noi."
"Sono lì da ieri notte, mi sono nascosto dietro una roccia a

osservare i movimenti del Giaguaro di Ferro."
"Ieri notte?"
"Sì, dannazione! Devo tornare al campo, ci vediamo più tardi!"

Prima che abbiano il tempo di pensarci su, ti avvii in fretta lungo la strada, in direzione del fondo valle. Puoi solo sperare di essere stato abbastanza convincente...

Lancia un dado e somma al risultato i tuoi attuali punteggi di Abilità e Mana. Se il risultato è 20 o meno vai al **241**, altrimenti al **110**.



180

Quello che sta accadendo non è naturale, ma ciò nonostante la gemma non ti comunica alcuna sensazione di malvagità. Un senso di pace ti pervade, mentre la spirale luminosa rotea sempre più rapidamente e rapisce il tuo sguardo. Cadi in ginocchio e la tua vista si annebbia: il paesaggio circostante svanisce gradatamente, lasciando spazio a qualcosa di strabiliante...

Vai al **100**.

181

Anche questo ramo del corridoio appare nudo e spoglio come la gran parte degli ambienti che hai visitato, ma a differenza del salone d'ingresso e del passaggio da cui provieni qui la luce è molto più fievole. Il corridoio termina qualche metro più avanti in una parete di marmo, ai cui lati si aprono due porte aperte: da quella a sinistra non proviene alcun suono, mentre da destra odi distintamente il crepitio di un focolare.

Se entri nella stanza a sinistra vai al **168**, se scegli quella di destra vai al **442**. Se invece preferisci tornare al bivio precedente ritorna al **4**.

182

Hai solo una speranza per eliminare il mostro: attaccarlo a distanza e farlo cadere nel burrone. Raccogli la concentrazione necessaria e sferri il tuo attacco, colpendo in pieno il corpo peloso dell'Yglob, ma questo non sembra essersi ferito più di tanto: sul suo ventre si apre solo una piccola ferita, che però basta a renderlo ancora più furioso di prima.

Grazie a questo attacco, potrai sottrarre 4 punti alla Resistenza del mostro nel prossimo Combattimento. Se hai usato una freccia, cancellala dal Registro. Vai al **196**.

183

Sganciate la sbarra di metallo che blocca il portone e lo spalancate, scendendo nel sotterraneo del tempio. La cripta è costituita da un dedalo di strette viuzze costellate da antiche tombe, molte delle quale prive di iscrizioni ma apparentemente risalenti a parecchi secoli addietro; come hanno modo di confermarti i miliziani, gli abitanti di Nyrad non usano più da decenni questo spazio come cimitero,

essendone stato costruito un altro molto più moderno e funzionale in superficie, così l'antica cripta è caduta in disuso, e ora vi sono seppelliti solamente alcuni importanti sacerdoti.

Tralasciando gli interessi storici e religiosi, ti dedichi attentamente alla ricerca di cunicoli che possano condurre in qualche luogo particolare, ma non scopri niente di interessante: in qualche caso i passaggi danno l'impressione di portare oltre la struttura del pantheon, ma puntualmente finisci per ritrovarti di fronte a un muro che ti sbarra la strada. Alla fine, stanco e impolverato, dai l'ordine di risalire in superficie.

Vai al **94**.

184

Avvolgi l'avambraccio tra le pieghe del mantello e osservi con attenzione il punto in cui è posata la sfera. Quando ti senti pronto, fai un profondo respiro e getti a tutta velocità la mano tra le fiamme, pronto a ritirarla prima di ustionarti gravemente.

Testa la tua Abilità: se possiedi la Caratteristica Speciale *Guarigione (liv.III)* sottrai 2 al risultato dei dadi, se possiedi *Guarigione (liv.II)* sottrai invece soltanto 1. Se hai successo vai al **364**, altrimenti lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo attuale punteggio di Resistenza, poi torna al **181** e scegli un'altra direzione.

185

La concitazione della lotta ha attirato l'attenzione delle guardie. Provi a scappare su per le scale, ma vieni raggiunto, abbrancato e immobilizzato senza possibilità alcuna di reagire. Le sentinelle ti trascinano via, e mentre ti rinchiudono in una buia cella alla base della torre nord-est odi la terra tremare e un rombo che scuote le pareti: la macchina volante è partita, in volo verso la capitale, e nessuno potrà fermare la distruzione che provocherà.

La tua missione ha termine qui.

186

Lasci la strada e prendi il sentiero sterrato sulla scia delle tracce dei carri. Non hai idea di come abbiano fatto a passare di qui, dato che le piante lasciano ben poco spazio per le vetture: evidentemente si tratta di guidatori esperti... o molto sprovveduti. Qualche decina di metri più avanti il sentiero piega nettamente verso il basso, scendendo in una valletta protetta dalle colline, nella quale si trovano una serie di tende variopinte. Al centro dello spiazzo sono collocati due carri carichi di sacchi di tela, e parecchie persone corrono qua e là, indaffarate a scaricarli e portar via il contenuto delle vetture. Rimani qualche minuto a osservarli nascosto tra le fronde, cercando di cogliere qualche parola dei loro discorsi, ma parlano una lingua a te sconosciuta. Non hai dubbi: si tratta di Gitani Ujter, un popolo nomade che popola questa zona del regno da centinaia di anni.

Se hai intenzione di entrare nell'insediamento Ujter vai al **425**, altrimenti non ti resta che tornare al sentiero principale e procedere il tuo viaggio verso il passo Dhul. Vai al **327**.

187

Togli la mano di scatto e scopri che attorno al polso si è avvinghiato un serpentello; prima che abbia il tempo di morderti lo afferri con l'altra mano e lo scagli via, facendolo finire in mezzo al bosco. Per questa volta sei riuscito a evitare il peggio.

Torna al **206** e scegli un'opzione differente.

188

Il tuo colpo purtroppo sfiora solamente la nuca dell'uomo, che lancia un grido di terrore e balza in piedi gridando aiuto. Tenti di tranquillizzarlo dicendogli che non vuoi fargli del male, ma questo si avventa contro una delle porte e preme un pulsante rosso: la porta si spalanca e si fiondano fuori due cani, che corrono subito verso di te cercando di azzannarti alle caviglie:

SEGUGIO 1: Abilità 8 Resistenza 12
SEGUGIO 2: Abilità 8 Resistenza 14

Se possiedi la Caratteristica Speciale *Voce della Natura* ricordati di aggiungere 1 alla tua Forza d'Attacco, così come se possiedi la Caratteristica Speciale *Assedio*. Se vinci, vai al **260**.

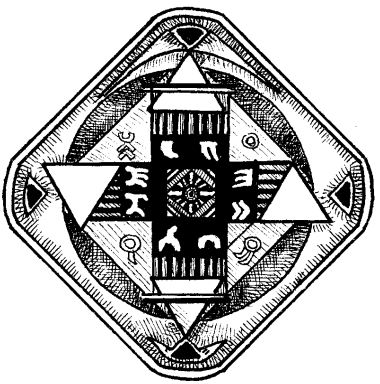
189

Con un colpo ben assestato riesci a tramortire la ragazza, che crolla a terra svenuta. Il pugnale cade a terra, e dal colletto della fanciulla si stacca un oggetto luccicante che rotola a qualche metro di distanza. Lo raccogli: si tratta di una spilla circolare su cui è inciso il simbolo della Gilda dei Maghi, i triangoli dei quattro elementi circondati da una sfera. Ti senti attratto da questo oggetto: lo appunti al bavero del vestito,

sentendoti rafforzato da questo piccolo gesto.

Torni a concentrarti su Brinhild: pare placidamente addormentata. La sollevi da terra e la leghi in qualche modo, poi te la sistemi in spalla e ti affretti ad allontanarti da questo posto prima che si svegli.

Annota sul Registro che indossi la spilla della Gilda dei Maghi. Vai al **335**.



190

La navigazione prosegue pigramente per le prime ore del mattino. Quando risali sul ponte scopri che il paesaggio circostante è cambiato: attorno alle rive la vegetazione è stata sostituita da campi coltivati che lambiscono il fiume, e in lontananza si notano le prime abitazioni. Anche il corso del Seza è più ampio in questo tratto, e la *Coccinella* solca velocemente le acque, trascinata dal vento a favore.

Superata una leggera svolta verso sud-est, la nave continua il suo viaggio immettendosi gradatamente in territori più civili. Poco dopo arrivate all'altezza di una piccola isoletta colma di

piante altissime ed estremamente fitte, da cui provengono rumori di animali selvaggi. Vedendoti intento a osservarla, Yanus indovina la tua domanda:

"È l'isola Fortunella. Ora è abbandonata, a quanto ne so, ma nei tempi antichi era dedicata alla dea Ufa, la dea della Fortuna..."
"Dell'allegria" lo corregge Hurgo, concentrato a guidare la nave.
"Vabbè, non cambia molto... comunque per quel che ne so non c'è granché di interessante... ma se vuoi fare una breve sosta, dopo quanto hai fatto per noi la notte scorsa non posso che accettare; e poi, non si sa mai che quanto meno riusciamo a fare scorta di frutta, non sarebbe certo un male."

Se vuoi scendere sull'isoletta vai al **271**, altrimenti continua al **424**.

191

Da una delle porte nel corridoio provengono chiaramente dei rumori: apri la porta di scatto con la tua arma in pugno, trovandoti di fronte un uomo alto e magrissimo con le mani alzate in aria. Deve avere una sessantina d'anni, e ha un'aria tremendamente stanca: gli occhi sono foderati da grosse occhiaie, e fatica a respirare:

"Cosa succede? Ho fatto tutto quello che... ma tu non sei una guardia..."
"Ho sistemato le guardie, non sono più un problema."

L'uomo si accascia sul letto, sopraffatto dalla tensione; gli porgi la ciotola piena d'acqua posata sul mobiletto in fondo alla stanza, e l'uomo si riprende un po'.

"Grazie, ragazzo. Non so cosa ci fai qui... ma grazie di cuore.

Sono Huwal, ingegnere capo del regno di Sirdania... o almeno lo ero prima che Ak Durbal mi facesse rapire per portarmi qui e costringermi a lavorare al suo diabolico piano."
"Da quanto tempo si trova qui?"
"Sei mesi. Forse di più... il tempo scorre in modo strano quando vivi segregato..."
"Presto sarà libero, glielo garantisco. Le Gilde mi hanno mandato a sventare i piani di Ak Durbal."
"Sul serio? Lo sapevo che qualcuno ci avrebbe salvato!"

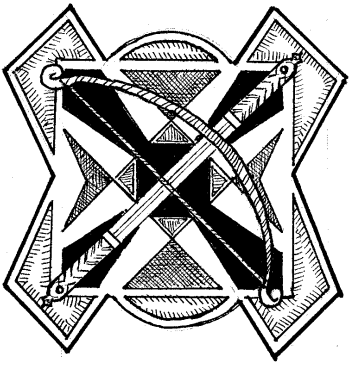
L'uomo è visibilmente commosso, e fatica a reggersi:

"Da una settimana a questa parte ormai non mi portavano quasi più neanche da mangiare... ho adempiuto al mio scopo, capisci? Non gli servo più..."
"Quale scopo?"
"La macchina volante... hanno usato i miei progetti, mi hanno costretto a collaborare... non sai quanto dolore mi ha provocato, quale angoscia vedere tramutati i propri sogni in uno spaventoso, terribile incubo... molta gente morirà, e sarà solo colpa mia, ma non potevo rifiutarmi, non potevo..."

Si scosta la maglia dal collo: porta uno stretto collare blu, dal quale scaturiscono ogni tanto strane scintille violacee.

"Cos'è?"
"Inietta regolarmente una dose di farmaci per ridurre la capacità di pensiero... mi trasforma in un automa privo di volontà, incapace di reagire, costretto a obbedire in eterno... o almeno così accadeva fino a un paio di settimane fa, ora l'effetto va e viene, e sto finalmente riacquistando il controllo delle mie azioni. Tuttavia, temo non durerà a lungo... ascoltami, devo rivelarti qualcosa di molto importante."

Continua al **389**.



192

Purtroppo non accade nulla. I tre sembrano piuttosto seccati: uno di loro parte immediatamente all'attacco, mentre gli altri due ti stanno ancora sbraitando contro:

SOLDATO: Abilità 10 Resistenza 16

Se vinci questo duello, anche gli altri due si faranno sotto per eliminarti:

SOLDATO 2: Abilità 8 Resistenza 18
SOLDATO 3: Abilità 9 Resistenza 12

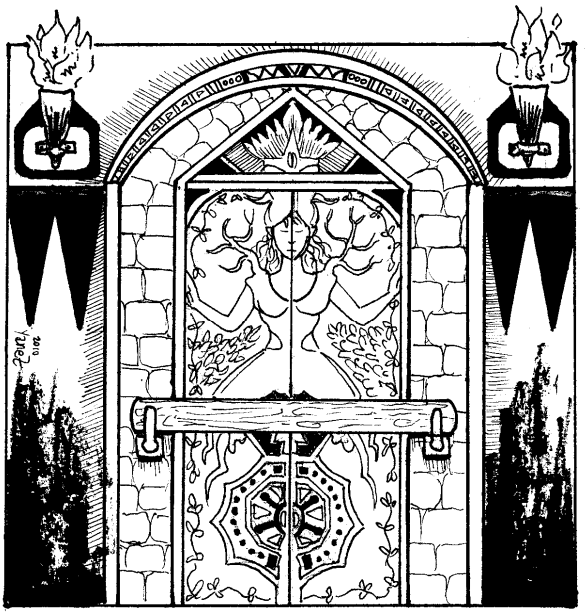
Se alla fine riesci a sopravvivere, puoi proseguire lungo la salita e guadagnare l'entrata alla villa. Vai al **410**.

193

Non sei sicuro di essere in grado di colpire il fantasma, ma non hai alcuna intenzione di cedere giunto a questo punto. Mentre la massa spettrale si avvicina sempre di più, raggelando l'aria circostante, chiami a raccolta tutto il tuo coraggio e ti prepari a difenderti.

SPETTRO: Abilità 9

Lo spettro non ha una vera e propria Resistenza; al termine di ogni scontro in cui subisci danni lancia un dado: se ottieni 5 o 6 devi sottrarre un ulteriore punto alla tua Resistenza per la morsa raggelante del fantasma. Se riesci a infliggere tre colpi allo spettro vai al **124**.



Procedi per qualche miglio, finché l'oscurità diventa troppo fitta per poter andare avanti. Ti fermi in corrispondenza di una curva, all'esterno della quale il prato erboso è particolarmente fitto, e ti prepari in fretta per la notte, con l'intenzione di fermarti solamente per il tempo di riprendere un po' di energie.

Cancella una razione alimentare dal Registro; dopodiché lancia un dado, sottraendo 1 al risultato se hai una coperta, e consulta il proseguo del paragrafo per scoprire come vada la notte:

0-2: notte tranquilla. Recuperi 6 punti di Resistenza.
3-4: un gruppo di cacciatori di frodo passa nelle vicinanze, e scorgendo una sagoma ferma a bordo strada pensano si tratti di un cinghiale. Testa la tua Abilità, sottraendo 1 al totale se sei un Ladro o un Guerriero: se fallisci la prova vieni colpito da una freccia, e perdi 3 punti di Resistenza, se invece hai successo riesci a evitare l'attacco e mettere in fuga il gruppo di cacciatori molesti.
5: un ringhio risuona vicino a te, seguito da un forte nitrito; ti svegli di soprassalto, scoprendo che un gatto selvatico ha attaccato Petardo e sta cercando di mordergli la coscia. Devi scacciarlo immediatamente:

GATTO: Abilità 7 Resistenza 12

Se perdi due scontri consecutivi, il gatto riparte all'attacco verso il povero cavallo, ferendolo. In questo caso, perdi 2 punti di Mana.

6: il cibo che hai mangiato doveva avere qualcosa di strano; verso mezzanotte ti svegli in preda al mal di stomaco, e non riesci più a dormire. Perdi 2 punti di Resistenza. Se hai consumato del cibo contenuto in una scatola per la

conservazione alimentare, oppure se non hai cenato, puoi ignorare questo evento e proseguire come se la notte fosse trascorsa tranquilla.

Poco prima dell'alba ti rialzi, raccogli il tuo equipaggiamento e riparti alla volta di Nyrad, che a occhio e croce dista non più di una trentina di miglia.

Vai al **62**.

195

Tu e Tauros vi avvicinate alla donna, intenta ad accarezzare il bordo del suo bicchiere ormai vuoto. Jona non vi degna di uno sguardo finché non vi sedete al suo tavolo, poi alza gli occhi e rivolge un gentile sorriso a Tauros, che la saluta calorosamente con un abbraccio. Dopo le solite spiegazioni sulla tua presenza in paese, Tauros chiede alla donna se abbia visto in queste ore il Maestro del Nulla.

"No, non si vede mai al mattino, lo sai... anche quando è sparito Manius lui non c'era, ricordi? Il mio povero marito... cosa aveva fatto di male per fare quella fine?"

La donna scoppia in lacrime. Cercate di consolarla, ma da lei non riesci ad ottenere nient'altro che singhiozzi e semplici auguri di buona fortuna per la tua missione.

Torna al **322**.

196

Ti concentri per qualche istante e recuperi il tuo autocontrollo. Non temi il confronto diretto: sei uscito vivo dal covo di Mano Nera, hai superato i pericoli della perduta città di Eblis e hai salvato la dolce Loreena dal perfido

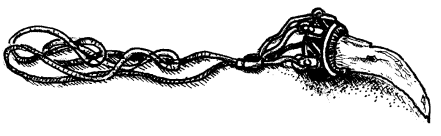
destino che la attendeva. Non sarà un aracnide peloso a fermare i tuoi passi! Estrai la tua arma dal fodero e ti avvii lungo il ponte; la creatura sembra quasi sogghignare alla tua comparsa, e lascia colare una schifosa bava verdastra dalla bocca. Pregando gli dei perché ti diano la forza per superare anche questa prova, ti prepari a uno scontro mortale:

YGLOB: Abilità 11 Resistenza 38

Se in precedenza avevi inflitto dei danni al mostro, ricordati di correggere di conseguenza i suoi punteggi vitali. Il ragno gigante è immune alla *Scherma* e all'*Attacco Mortale* di qualsiasi livello. Se possiedi un ciondolo a forma di sole, puoi aggiungere 1 a ogni danno che infliggi al ragno. Non puoi fuggire. Per ogni scontro in cui subisci danno, lancia un dado e consulta la tabella seguente per scoprire cosa accade:

1-3: vieni colpito da una zampata; calcola normalmente il danno.
4-5: il ragno gigante ti ferisce con le sue tenaglie, causandoti un danno aggiuntivo di 2 punti oltre a quello indicato dai dadi.
6: lo Yglob ti scaraventa a terra e si fionda su di te sferzandoti con le sue gigantesche zampe. Subisci un danno di 3 punti superiore a quello indicato dai dadi, e dato che devi cercare di combattere rialzandoti in piedi, per il prossimo scontro devi sottrarre 1 alla tua Forza d'Attacco. Se possiedi una zanna di tigre puoi ignorare questo tipo di attacco, e calcolare normalmente il danno.

Se riesci a ridurre la Resistenza dell'Yglob a 10 o meno vai al **137**.



197

Ti avvicini alla fanciulla cercando di non metterla in allarme, ma quando giungi a pochi passi di distanza noti qualcosa che ti lascia sbalordito: non si tratta di una ragazza, ma solamente di una sagoma di legno e foglie! Come hai potuto farti ingannare in questo modo? Fai per allontanarti quando una grossa rete cala su di te, avvinghiandoti.

Testa la tua Abilità, togliendo 1 dal risultato dei dadi se possiedi un paio di forbici o se sei un Ladro o un Guerriero. In caso di successo vai al **76**, altrimenti al **215**.

198

Sollevi lentamente il coperchio utilizzando la tua arma per fare leva... ma all'improvviso si ode uno strano tintinnio e dalla cima del coperchio esplode un getto giallastro, che corrode l'arma fin quasi a spezzarla. La scagli via con rabbia, furente per ciò che è accaduto, poi torni alla cassa per scoprire se questo sacrificio almeno abbia avuto un motivo valido; all'interno purtroppo trovi soltanto tre cassette di vetro, due delle quali corrose dall'acido, una invece intatta. Dentro c'è un oggetto sferico di colore bluastro grande come un pugno, con due piccoli fori. Lo sollevi, e scuotendolo scopri che è pieno di sabbia o polvere: non c'è dubbio, si tratta di un esplosivo.

Se vuoi prendere l'esplosivo segnalo sul Registro: puoi lanciarlo contro il tuo avversario prima del Combattimento, Testando la tua Abilità. Se il colpo va a segno causi al tuo avversario un danno pari a 1D+4. Ricorda di cancellare una delle tue armi da combattimento corpo a corpo dal Registro.

Ritorna al **308**.

I soldati fanno largo al loro comandante, che ti fa inginocchiare al centro della radura. In tutto, intorno a te ci sono sei soldati, che procedono a formare un cerchio tra te e il loro comandante.

"Quest'uomo ha tentato di intrufolarsi nel nostro tranquillo rifugio, e per questo pagherà con la morte. Tuttavia, voglio che ricordiate sempre una cosa, amici miei: non siamo briganti, siamo soldati, valorosi combattenti di una guerra che non potrà che darci la vittoria. Ogni azione che compiamo deve essere mirata al fine supremo, la vittoria sul caos. Quest'uomo, sfidando apertamente i Lupi Bianchi, ha compiuto un gesto avventato, ma coraggioso, e ha diritto di difendere la propria vita. Combatterò contro di lui, uno contro uno, e nessuno di voi deve osare interferire nel duello; se riuscirà a sopravvivere avrà salva la vita... ma non accadrà, giusto?"

I soldati incitano il loro capo gridando di gioia. A un cenno del comandante un soldato si distacca dal cerchio e corre verso la selva di tende, per tornarvi poco dopo con la tua Sacca e le tue armi. Queste ultime ti vengono riconsegnate, mentre la Sacca viene posata a qualche metro di distanza.

"Sei pronto?"

Lancia un dado: se esce 1 vai al **121**; se il risultato è 2 vai al **543**; se estrai un 3 vai al **107**; se esce 4 vai al **289**; se ottieni 5 vai al **420**; se il risultato è 6 rilancia il dado finché non ottieni un numero diverso.

200

Un'ora più tardi le sentinelle avvistano le prime luci della colonna di armigeri Ulkhan in movimento verso la città. Gli ultimi civili attardatisi nelle loro abitazioni vengono condotti nei bunker di sicurezza, intorno ai quali si è già approntato il cordone di difesa preparato dal generale. La tensione è sempre più alta: i soldati stanno approntando gli ultimi dettagli, e le porte sono già state sprangate e predisposte a reggere agli assalti. Il generale è in piedi di fronte all'entrata di un'armeria, e ti fa cenno di entrare a prenderti qualsiasi cosa ti possa servire, se necessario. All'interno individui armi di ogni genere e tipo, le principali delle quali sono queste:

SPADA
MAZZA
ASCIA
MARTELLO DA GUERRA
BALESTRA
10 FRECCE
PUGNALE
ASTA
LANCIA
CATENA DA BATTAGLIA

Dopo aver preso ciò che desideri, raggiungi il generale, che ti chiede se hai compiuto la tua scelta.

Se vuoi guidare le difese della porta est vai al **514**; se preferisci invece occuparti del piano segreto degli Ulkhan vai al **348**.

201

La torre è lì, svettante nella sua maestosità, e tutto fa pensare che il destino di questa missione si compirà in quel luogo, ma prima di giungere alla resa dei conti con il perfido signore degli Ulkhan dovrai riuscire a raggiungerla. Cercando di non attirare troppo l'attenzione, entri nel cortile e ti avvii passo dopo passo verso la tua meta.

Testa la tua Abilità; se sei un Ladro e possiedi la Caratteristica Speciale *Camuffamento*, oppure se indossi un camice da lavoro sottrai 2 al risultato del lancio. Se superi la prova vai al **132**, altrimenti al **264**.

202

In fondo alla pietra compare l'immagine di un ragazzo seduto vicino a un sentiero, intento a osservare l'orizzonte. Quel giovane sei tu! Come è possibile tutto ciò?

"È comparso una settimana fa o giù di lì. L'ho notato quasi per caso, ormai non succedeva da tanto tempo..."
"È uno scherzo, vero?"
"No che non è uno scherzo... non sarebbe divertente, non ti pare?"

L'innocenza di Tauros ti strappa un sorriso. Inviti il ragazzo a raccontarti tutto quello che sa:

"Non so perché sei comparso sulla pietra... credevo fosse una cosa che non accadeva più..."
"Perché?"
"Perché il Maestro del Nulla se li mangia tutti!"
"Come?"

Tauros inizia a tremare e guardarsi attorno temendo che dietro i filari si nasconda qualcuno che vi osserva, ma

finalmente dopo qualche minuto riesci a tranquillizzarlo e fargli riprendere il suo racconto.

"Il Maestro del Nulla è il capo del villaggio... non so quale sia il suo vero nome, ma tutti lo chiamano così, perché *lui* vuole che lo si chiami così... è malvagio, cattivo, spietato... e non è un uomo, non più..."
"Cos'è allora?"
"Non lo so... non lo sa nessuno... di giorno non si vede mai, ma ci si sente sempre addosso i suoi occhi, il suo alito puzzolente, è come se fosse sempre ovunque a osservarci e spiarci... e di notte fa venire la nebbia..."
"La nebbia?"
"Una nebbia assassina" - ribadisce Tauros - ci impedisce di lasciare il villaggio, uccide tutti quelli che si fanno trovare fuori casa e la respirano... e ogni tanto qualcuno scompare! È lui ovviamente, è lui che se lo porta via per mangiarselo e restare in vita! Sono anni che va avanti così, e da quando c'è lui la pietra dell'ultima voce non ha più parlato... fino alla scorsa settimana, almeno... Se non c'ero io nessuno se ne accorgeva..."
"E tu perché eri qui a guardarla?"

Una lacrima scorre sulla guancia carnosa del ragazzone, che viene scosso da un singhiozzo.

"Ha preso Billy! L'ha ucciso, ha portato via il mio amico! Siamo cresciuti assieme, stavamo sempre insieme... era l'unico che non mi trattava come uno stupido, mi aiutava quando non capivo cosa dovevo fare, e mi faceva divertire... è scomparso come tanti altri, un mese e mezzo fa, e nessuno l'ha più visto. Il Maestro del Nulla ha intrappolato la sua anima, come quella degli altri morti... Ma tu ci aiuterai, vero? Deve essere per questo che sei comparso sulla pietra, perché sei qui per aiutarci!"
"Io... non so se..."

"Ma sì, ne sono sicuro! Vieni al villaggio, ti presenterò a mastro Gifuz, è saggio e conosce la magia. E stanotte starai da me, sennò la nebbia ucciderà anche te..."

Se credi a Tauros e vuoi seguirlo vai al **428**; se preferisci andartene continua al **118**.

203

Colpisci con violenza il vetro, che finisce in frantumi. All'interno del generatore scorrono un intrico di cavi metallici attorcigliati, che sfrigolano mandando scintille luminose, ma presto ogni rumore cessa, e dal generatore non proviene più alcun segno di vita. Il primo effetto è un improvviso calo di tensione nelle lampade che illuminano la stanza e il corridoio antistante, lasciando l'ambiente nella penombra, ma non appena ti allontani dal macchinario per tornare nell'atrio ti accorgi che le luci stanno gradualmente tornando normali. Da qualche parte si deve nascondere una ulteriore fonte di energia... ma quale?

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza, e segna nella casella delle Annotazioni che hai spento il generatore. Torna al **308**.

204

L'indomani raccogli le tue cose e ti prepari a ripartire; dopo aver fatto colazione, Hadriana ti ha consegna una bella forma di pane che ha cucinato lei stessa, e anche una bottiglia di idromele e della frutta, che ti basteranno per un paio di pasti. Dopodiché ti spiega il suo piano per farti fuggire inosservato.

"Pete, lo stalliere, è mio amico d'infanzia e mi deve un sacco di favori: non avrà problemi a lasciarti un buon cavallo."

Ti lancia un mantello marrone che teneva appeso a un gancio vicino alla porta.

"Mettitelo addosso, così darai meno nell'occhio. Seguimi, e cerca di non fissare nessuno in faccia... le guardie non rappresentano l'unico pericolo, ci sono anche un mucchio di spie..."

Uscite di casa e procedete verso la via principale, seguendola verso est, nella direzione che porta fuori da Cortundas. Qualche decina di metri prima della fine dell'abitato Hadriana svolta a destra in un vicolo e ti indica una stalla posta sulla destra. Sull'uscio c'è un ragazzo di giovane età dalla barba incolta e coi capelli sparati in aria con una pettinatura a dir poco stramba, vestito in modo piuttosto trasandato.

"Che c'è scricciolo?"
"Non mi chiamare scricciolo! - sbotta la ragazza, facendo chinare il capo allo stalliere - Facci entrare, ho bisogno di un favore."

Pete sulle prime sembra un po' restio, ma alla fine cede. Hadriana spiega la situazione all'amico, che stavolta non si fa pregare; vi invita a seguirlo nella stalla posta sul retro, nella quale si trovano una decina di cavalli apparentemente in buona salute, intenti a brucare dell'erba secca dalle mangiatoie. Il ragazzo barbuto ti indica il più vicino, un esemplare dal manto a chiazze bianche e marroni.

"Petardo è un ottimo stallone: se serve sa correre molto veloce, ed è instancabile. Se mio padre mi avesse ascoltato anni fa, avremmo potuto venderlo a qualche allevatore di cavalli da corsa, invece niente... qui è sprecato, penso sarà più utile a te che a noi qui nei campi... come avrai visto, non c'è molto lavoro da compiere, ultimamente..."

Ringrazi il ragazzo, che ti aiuta a salire in sella e ti accompagna all'uscita sul retro, la quale dà su un sentiero sterrato posteriore che taglia in parte i campi per poi immettersi nuovamente nella via principale, da cui potrai proseguire verso la tua meta. Saluti per l'ultima volta anche Hadriana, le riconsegni il mantello e parti al trotto allontanandoti lungo il sentiero.

Segna le due razioni alimentari che ti ha dato Hadriana sul Registro. Lancia un dado: se il risultato è da 1 a 3 vai al **513**, se invece va da 4 a 6 continua al **36**.

205

Nel tempo in cui ti sei sbarazzato del tuo avversario, i soldati sono riusciti ad avere la meglio sull'altro, bloccandolo a terra per interrogarlo. L'uomo si rifiuta di parlare: vi guarda in cagnesco, inveendo e sputacchiando a terra, e si rifiuta di parlare.

"Da dove siete arrivati?"
"Da casa di tua madre!"

Gli rifili un pugno sul naso, facendolo sanguinare. Incurante del dolore, il guerriero Ulkhan continua a ridacchiare tra sé in un modo decisamente snervante. Gli uomini si prodigano a ricercare un possibile luogo da cui il Lupo Bianco può essere entrato nella città, ma non trovano nulla. Alla fine decidete di legarlo a un palo nello stanzino dello stalliere, rimasto abbandonato, in attesa di aver valutato meglio l'evolversi della situazione.

Se intendi esplorare qualche altro edificio della zona commerciale torna al **464**, altrimenti vai al **94**.

206

Scendi lentamente nella conca oltrepassando le prime pietre frantumate. Confrontato col resto del bosco, nel vuoto e nel silenzio di queste rovine ti pare quasi di trovarti in un altro luogo, lontano anni luce dal cuore del bosco di Gaum, che sembra quasi osservarti a poche decine di metri di distanza. Ti guardi attorno stupefatto: chissà da quanti anni nessun uomo posava il suo sguardo su queste rovine, chissà da quanto tempo nessuno ritornava più qui per ricordare la grandezza e lo splendore dell'antico popolo che un tempo viveva in questo luogo.

Passeggi lentamente tra i resti, cercando di immaginare le sagome degli edifici che si stagliavano là dove ora non resta che un cumulo di macerie erose dal tempo. In fondo alla conca sorgono ancora alcuni tratti delle mura, che sul lato da cui sei arrivato erano invece distrutti, e in quella zona pare essersi conservata anche qualche piccola abitazione; di fronte a te, dietro a uno dei pochi cespugli che spuntano tra le rocce, si nasconde una antica statua semidistrutta. Oltre la statua fanno capolino le rovine di quello che sembra un arco, mentre al centro del sito noti un cerchio di pietre levigate.

Se vuoi osservare le antiche mura vai al **3**; se preferisci fare un giro tra gli edifici continua al **177**; se hai voglia di ispezionare il cerchio di pietre prosegui al **469**; se vuoi studiare da vicino la statua vai al **492**; se sei interessato all'arco vai al **64**. Se vuoi andartene da questo luogo puoi tornare al sentiero e continuare la tua missione al **157**.

207

Sapendo di avere a disposizione solo pochi secondi, passi velocemente la mano sulle pareti del passaggio, e riesci a individuare un mattone leggermente fuori posto: lo spingi indietro, e subito si ode uno scatto nella parete interna, che si solleva leggermente, rivelando uno stretto passaggio. Non aspetti nemmeno un istante a intrufolarti nel cunicolo: oltre la fessura si estende un corridoio largo un metro e mezzo e alto due, che procede leggermente verso il basso. Non appena ti allontani dal passaggio, la parete ritorna al suo posto, facendo piombare l'ambiente nell'oscurità.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Ora, se possiedi una lanterna o una torcia di legno puoi procedere normalmente, altrimenti devi sottrarre temporaneamente 2 punti alla tua Abilità finché non torni in una zona illuminata.

Vai al **436**.

208

Il corridoio termina solo pochi metri più avanti in una piccola stanza rettangolare, all'interno della quale si trova solamente un enorme sarcofago di granito. Sul coperchio è scolpita la sagoma di un cavaliere in armatura, con in pugno una lunga spada da guerra, e intorno al sarcofago sono incise antiche iscrizioni, ma non vedi nessun riferimento al nome del defunto. Accostandoti al sepolcro noti che il coperchio è leggermente fuori asse: è stato sicuramente spostato di recente.

Se vuoi provare a scoperchiare il sarcofago vai al **281**, altrimenti torna al **155** e scegli un'altra direzione.

209

Quando riapri le palpebre, pochi istanti dopo, ti ritrovi di fronte una copia perfetta della ragazza. La vera Brinhild lancia un grido di terrore e va a rifugiarsi in un angolo:

"Chi... chi diavolo... cosa... Hadriana?"

La giovane appare confusa e spaventata: deve essere convinta di trovarsi di fronte alla propria sorella. Il Clone avanza lentamente verso di lei, seguendo i tuoi ordini telepatici, e si siede a fianco della sedicente Maga.

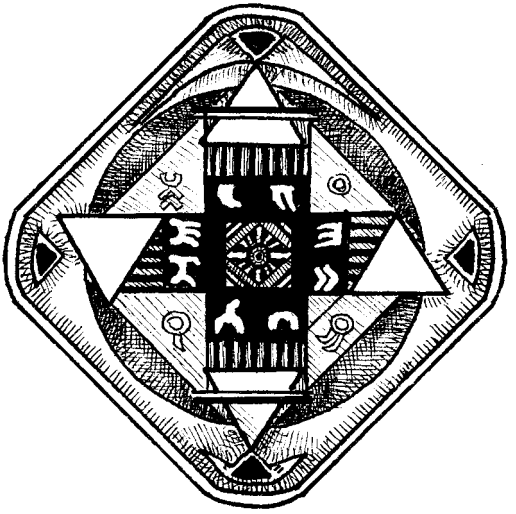
"Hai tradito te stessa, fingendo di essere ciò che non sei. Salvati finché sei in tempo!"
"Io... io devo... tu non sei..."
"Lei è *te*, Brinhild. - esclami, allungandole una mano - È come tu sei diventata."
"Non mi piace..."
"Possiamo cambiare le cose. Vieni con me, ti aiuterò."
"Tu... mi... aiuterai?"
"Certo."
"Come?"
"Fidati di me."

Lentamente, aiuti la ragazza a rialzarsi. Brinhild getta la testa tra le tue braccia e scoppia in lacrime:

"Quel ragazzo... è morto per colpa mia..."
"Non pensarci ora. Andiamo."

Prima di uscire dalla stanza, Brinhild si sfila un oggetto metallico e lo getta via con un gesto di rabbia. Lo raccogli: si tratta di una spilla dorata con inciso il simbolo della Gilda dei Maghi, i quattro triangoli alchemici circondati da un cerchio. Prima di andartene, raccogli anche il quadernino e lo getti nel calderone, dove scompare in uno scoppiettio.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Segna nella casella Annotazioni che possiedi la spilla della Gilda dei Maghi. Va al **335**.



210

"Beh... certo che bariamo! Altrimenti che gusto c'è?"

I quattro scoppiano a ridere, ma ben presto il loro umore muta, trasformandosi in astio nei tuoi confronti. Uno dei quattro si alza in piedi e tira fuori un pugnale da una tasca della giacca, e te lo passa davanti al naso con fare minaccioso.

"Vattene ora e lascia la tua posta sul tavolo, altrimenti saranno guai grossi..."

Se vuoi andartene cancella le due monete dal Registro e torna al **534**; se preferisci affrontare l'energumeno procedi al **360**.

211

Dopo qualche tentativo riesci a rompere la resistenza della serratura e aprire la porta. Oltre di essa si trova una semplice sala arredata in modo non troppo lussuoso ma comunque accogliente: una comoda poltrona di velluto è collocata vicino a un focolare ora spento, all'interno del quale noti i rimasugli di alcuni ciocchi di legna consumata, a prima vista risalenti a non molto tempo prima. Dall'altra parte della sala si trova invece un massiccio tavolo di legno, su cui sono posate due bottiglie e un bicchiere: la prima bottiglia è vuota, ma nella seconda si trova ancora un sorso di liquido marroncino, che emana un chiaro odore di liquore.

Se vuoi puoi raccogliere la bottiglia di liquore: puoi bere quando vuoi l'unico sorso rimasto, recuperando 3 punti di Resistenza, ma sappi che il liquido avrà anche l'effetto di renderti più instabile: al primo tentativo in cui dovrai Testare la tua Abilità dopo aver bevuto il liquore dovrai aggiungere 1 al risultato del lancio di dadi. Torna al **171**.

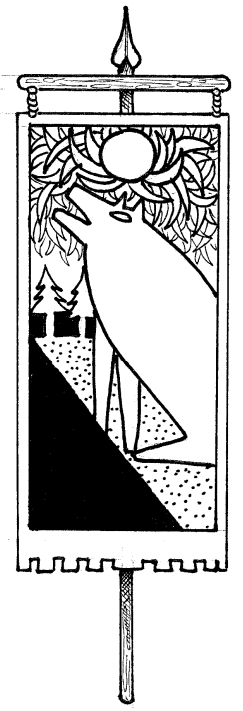
212

La prima parte della giornata procede senza alcun incidente: continui la scalata con grande fatica, a causa del terreno accidentato e della pendenza notevole. La vegetazione va diradandosi sempre di più, mentre il passo risale costeggiando il fianco della montagna seguendo un percorso tortuoso, cosa che rende ancor più difficile rendersi conto sia del tempo che passa che dello spazio ancora da percorrere prima di raggiungere la meta. Secondo le indicazioni dei delegati delle Gilde non devi raggiungere la cima, ma piegare verso sud-est in corrispondenza di un bivio oltre un ponte di pietra, che speri non sia lontano.

Poco prima di mezzogiorno arrivi all'ennesimo piccolo tornante; camminando lungo il bordo del sentiero per evitare

le pietre più sporgenti, noti un gruppo di pianticelle profumate con piccole bacche scure: si tratta di More degli Whyred, frutti molto gustosi e nutrienti; soddisfatto per il ritrovamento, ne raccogli un bel po' e le infili in un fazzoletto di tela per riporle nella Sacca, poi ti riavvii per il tuo cammino.

Le more sono sufficienti per una razione alimentare: ricordati di segnarle sul Registro. Per scoprire i danni causati dalla fatica, lancia un dado e dividi il risultato a metà, arrotondando per eccesso: sottrai il risultato al tuo attuale punteggio di Resistenza. Vai all' **11**.



213

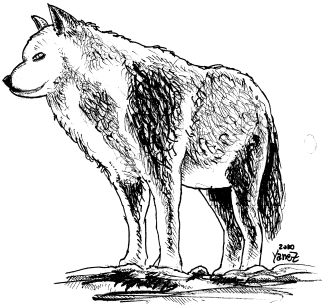
Segui i movimenti di Durbal cercando di tenere ogni sua mossa sotto controllo.

"I Guerrieri sono senza dubbio la Gilda più debole. Nel corso degli anni trascorsi a studiare la natura e i suoi segreti ho appreso mille facoltà speciali, nonché molti dei cosiddetti segreti della tua Gilda, e devo ammettere che non ho avuto alcuna difficoltà a emularli."

Inizia a roteare il bastone a una velocità inaudita, dimostrando una dimestichezza nel suo uso che non avresti mai immaginato.

"Cosa ti aspettavi, un povero vecchio signorotto di campagna seduto nella propria poltrona? Mi dispiace deluderti... non ho tempo per i giochetti, mi limiterò ad ucciderti!"

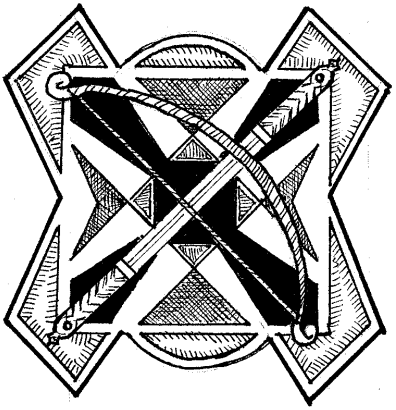
Se hai un pugnale, possiedi la Caratteristica Speciale *Lancio Letale* e vuoi usarla, vai al **485**; se possiedi una pistola, hai ancora almeno un colpo in canna e desideri servirtene vai al **114**; se possiedi la Caratteristica Speciale *Maglio di Moothanan* e vuoi avvalertene, continua al **535**; in caso contrario, procedi al **304**.



214

Con l'arma sempre ben stretta in pugno ti lanci nel sottobosco per scoprire chi abbia emesso quel grido. Nascosto tra gli alberi hai modo di osservare una scena che ti riempie di disgusto: due brutti ceffi armati di pugnali stanno torturando una ragazza dai lunghi capelli neri e dalla carnagione olivastra. La fanciulla è seduta a terra e guarda con occhi terrorizzati i suoi aggressori; prova ad alzarsi in piedi per sfuggire ma il più vicino, un omone dalla pancia prominente, la afferra al volo e la spinge a terra senza troppi complimenti, ridacchiando di gusto. Il suo compare sembra avere intenzioni ben poco piacevoli: mentre l'omaccione tiene ferma la ragazza, getta a terra il pugnale e si slaccia la cintura per avventarsi contro l'inerme prigioniera. Non puoi stare a guardare una simile scena senza reagire: carico di rabbia, ti prepari a fermare questo vile agguato.

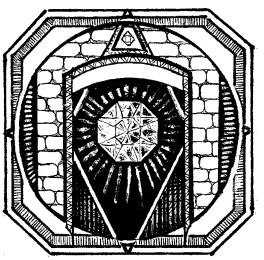
Se vuoi attaccare a distanza uno dei due briganti e sei in grado di farlo vai al **6**, se invece preferisci partire direttamente all'attacco per prenderli di sorpresa, o non sei in grado di compiere un attacco a distanza, continua al **393**.



Cerchi in tutti i modi di liberarti dalle corde che ti stringono, ma finisci soltanto per incastrarti ancora di più e cadere a terra. Cercando di trattenere la rabbia, riprovi con calma a strapparti via la rete, ma quando sei quasi sul punto di riuscirci spunta dal bosco un omiciattolo verde con un cappello a punta e una lunga barba, che impugna un lungo coltello. Non appena ti vede schiocca le dita, e il fantoccio a forma di ragazza smette improvvisamente di cantare. Soddisfatto del funzionamento del proprio trucchetto, si lancia poi all'attacco:

GNOMO: Abilità 5 Resistenza 9

Devi combattere disarmato, quindi perdi 2 punti di Abilità per tutta la durata del Combattimento, a meno che tu non possieda la Caratteristica Speciale *Lotta*; oltre a ciò, al momento sei ancora incastrato nella rete, e quindi i tuoi movimenti sono impacciati, causandoti una perdita di 1 punto di Forza d'Attacco. Puoi provare a liberarti alla fine di ogni scontro vinto, lanciando due dadi: se ottieni un risultato dal 7 in su sei riuscito nel tuo intento. Per ogni tentativo fallito puoi però togliere 1 al risultato del lancio successivo. Se vinci vai al **93**; anche in caso di vittoria in questa occasione non puoi aggiungere nessun punto alla tua Esperienza.



216

Dall'acqua emerge la forma di una mano umana; lentamente, osservi salire in superficie prima un braccio e poi un volto consumati e lacerati, da cui pendono brandelli di carne molliccia e biancastra. Rimani atterrito al cospetto della scena, ma il terrore per le orribili immagini che si stagliano davanti ai tuoi occhi non è minore dell'interesse a comprendere cosa stia accadendo in questo luogo desolato.

Vai al **153**.

217

Tenti di opporti con ogni mezzo, cercando di creare una barriera mentale che ti protegga dalla pietra infernale, ignorando la sofferenza che ti sta attanagliando. Sei qui per uno scopo preciso, non puoi fallire ora... già in passato hai sconfitto la Chiave delle Anime, lo farai nuovamente...

Con uno sforzo sovrumano, ti rialzi in piedi e fissi lo sguardo sul cristallo, che inizia a pulsare violentemente, come se fosse frustrato per l'incapacità di distruggerti, mentre Ak Durbal, che ha osservato la scena fino a questo momento, digrigna i denti per la rabbia.

Lancia un dado e aggiungi 10: sottrai il risultato dal tuo punteggio attuale di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **253**.

218

Rimani in profondo silenzio, cercando di ristorare le energie mentali perdute. Gli affanni lentamente scompaiono, così come la percezione del mondo che ti circonda, il quale lentamente si trasforma in una forma lontana, una sagoma all'orizzonte di un mondo che ti aspetta...

Riapri le palpebre. Sei seduto ai piedi della lampada, che ora ha smesso di emettere fumo. Tra le tue mani si trova una pesante pietra di forma sferica, completamente nera e dalla superficie liscia: non hai idea di come sia comparsa. Ti guardi attorno sospettando che si nasconda qualcuno nell'ombra, ma non pare esserci nessuno.

Se vuoi raccogliere la pietra segnala tra gli oggetti della Sacca nel Registro. Torna al **4**.

219

Procedi cercando di non dare nell'occhio, ma fortunatamente gli unici soldati in vista sono gli energumeni che avevi scorto dalla collinetta, che sono troppo presi a lottare per far caso a qualsiasi altro individuo in movimento nel loro rifugio. Speri che questo eccesso di fiducia costi loro caro molto presto.

Molte delle tende sono aperte e abbandonate: probabilmente fungono da rifugio per alcuni soldati in perlustrazione o in missione altrove. Al solo pensiero delle atrocità che forse i loro proprietari stanno commettendo proprio in questo momento, ti ribolle il sangue nelle vene. Noti però anche due tendoni più grandi, uno qualche metro più avanti dell'entrata del campo, sulla sinistra, un altro sul lato opposto, quasi nell'angolo; hanno tutta l'aria di zone comuni, e potrebbero nascondere informazioni interessanti, ma anche pericoli evitabili.

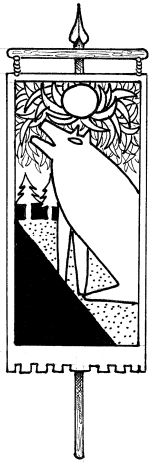
Se vuoi entrare nella tenda a sinistra vai al **17**; se preferisci quella di destra continua al **454**; se intendi proseguire l'esplorazione del campo vai al **518**.

220

Sollevi un'altra scatola, pronto a scoprirne il contenuto, ma vieni interrotto dal suono di una risata infantile. Vi guardate attorno cercando di capire cosa stia accadendo, ed ecco che dal laghetto spunta fuori la figura di un bambinetto alato dallo sguardo sorridente, armato di arco e frecce. Prima che tu possa reagire comincia a svolazzarti attorno scagliando le sue frecce contro di te. Non puoi far altro che difenderti:

SPIRITELLO ILARE: Abilità 9 Resistenza 18

Per questo Combattimento devi sottrarre 2 alla tua Abilità, dato che il tuo avversario è particolarmente difficile da colpire. Alla fine di ogni scontro devi Testare la tua Abilità: se perdi vieni colpito da una freccia che ti causa un danno di 1D-2. Se vinci due scontri di fila puoi fuggire subendo un unico attacco a distanza dallo Spiritello Ilare. Se anche vinci il Combattimento non puoi aggiungere alcun punto alla tua Esperienza, e perdi 1 punto di Mana. Ora non ti resta che tornare alla *Coccinella* e riprendere il tuo viaggio alla volta di Ismanias, andando al **424**.



221

Conosci un Incantesimo in grado di mettere in seria difficoltà Durbal. Senza pensarci su due volte, ti concentri e sussurri la litania del sortilegio, visualizzando l'immagine di un maestoso corvo, e chiudi gli occhi pregando che abbia effetto.

Testa la tua Abilità come di consueto per scoprire se la magia va a segno: se è così vai al **344**, altrimenti l'Incantesimo fallisce e Durbal ne approfitta per colpirti, causandoti una perdita di 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, puoi scegliere se passare al Combattimento diretto, andando al **304**, oppure lanciare uno degli altri Incantesimi che non hai ancora scelto. Se vuoi avvalerti del *Cono di Ghiaccio* continua al **59**, se preferisci il sortilegio *Metamorfosi (liv.II)* vai al **434**.

222

Da questo mentecatto non caverete nulla: Orghoz se n'è già reso conto, tuttavia vuole rendere la sua morte più aspra e dolorosa possibile. Uscite dal carcere sotterraneo e tornate in superficie, accompagnati per qualche istante dalle grida di dolore del traditore sotto tortura.

"Come pensate di agire?"
"Dovremo dividere le forze, e prepararci a ogni evenienza."
"Posso fare qualcosa?"
"Ora no. Devi riposare, in vista di stasera... due braccia forti ci faranno comodo..."

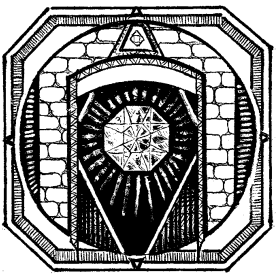
Lo riaccompagni alle mura, e una volta arrivati Orghoz dà ordine a un uomo di accompagnarti in un posto dove poter riposare in vista della battaglia.

Vai al **520**.

223

Passi un dito sullo specchio, e quando lo ritrai scopri il segno della tua impronta ancora impresso sulla sua superficie opaca. Una ventata di calore ti pervade mentre alcune parole appaiono sull'impronta: *segui la via delle sfere*. Non sei sicuro di comprendere il significato di questo messaggio, ma non ti resta che andartene e sperare di capirlo in seguito.

Torna al **181**.



224

Riesci a evitare la freccia abbassandoti all'ultimo momento, e il dardo si perde in lontananza. Senza sprecare un istante, ti rialzi e parti di corsa in cerca di Janus.

Vai al **258**.

225

Una buona soluzione potrebbe essere mettere fuori gioco le guardie giusto per il tempo di intrufolarti indisturbato nel covo, ma come fare? La soluzione ti viene in mente d'un tratto: tiri fuori dalla Sacca la fialetta di polvere nera e avanzi carponi tra i cespugli, cercando di non farti notare, e quando giungi abbastanza vicino la scagli a terra ai piedi delle

guardie. Un fumo nerastro si leva nell'aria, soffocando i due soldati, ma la nebbia dura solo una manciata di secondi, dopodiché viene dispersa dal vento. Hai sprecato una buona occasione! Le guardie ormai ti hanno notato, e non puoi far altro che tentare di eliminarle prima che diano l'allarme ai commilitoni:

GUARDIA 1: Abilità 8 Resistenza 17
GUARDIA 2: Abilità 9 Resistenza 15

Essendo ancora intossicate, puoi togliere 2 punti alla loro Forza d'Attacco per i primi due turni. Entrambe sono Guerrieri dotati di *Maestria* nell'uso della spada, quindi devi aggiungere 1 a ogni danno subito nel corso del duello. Se riesci a vincere il Combattimento puoi aggiungere solo 1 alla tua Esperienza. Cancella la Polvere Nera o il Nero di Chardos dagli oggetti della Sacca, poi continua al **219**.

226

Allontanandosi dal cimitero, la carrozza prosegue sulla strada che costeggia il bosco e raggiunge poco meno di un'ora dopo un piccolo avamposto militare quasi ai piedi dei monti Whyred, dove venite accolti da un gruppo di cinque soldati dell'esercito di Sirdania, che si inchinano con deferenza al vostro passaggio. Gli ambasciatori ti accompagnano all'interno di una casupola di legno, mentre i soldati trasportano il tuo piccolo bagaglio all'interno e vanno a riporlo in una camera al piano di sopra, lasciandovi soli a discutere dei preparativi.

"Come ti ho anticipato - afferma il più anziano dei tre - le strade possibili per raggiungere Ismanias sono due, nessuna delle quali esente da pericoli. Da quando lascerai questo luogo non potremo più offrirti alcuna protezione, perché metteremmo ancora più a rischio il tuo viaggio. Il massimo

che possiamo fare è fornirti alcuni oggetti che pensiamo potrebbero esserti utili."

Mentre ancora il suo compagno sta parlando, un altro delegato si alza e si dirige in un angolo della sala dove si trova un baule di legno, dal quale estrae alcuni oggetti che viene a posare sul tavolo di fronte a voi:

ASCIA
MAZZA
SPADONE
FRUSTA DA COMBATTIMENTO
2 PASTI
CORDA
TORCIA DI LEGNO
FORBICI

A questo punto si alza in piedi e prende la parola anche il terzo delegato, per la prima volta da quando vi siete incontrati questo pomeriggio:

"Sappiamo che gli dei veglieranno sulla tua missione, così come è accaduto tre anni fa, ma le Gilde hanno comunque offerto tutto il loro impegno per aiutarti nel conseguimento della tua missione. Siamo riusciti a raccogliere tutto questo per te."

Così dicendo, l'uomo raccoglie una sacca e posa il suo contenuto a fianco degli altri oggetti

POZIONE DEL MANA
POZIONE DELL'ABILITÀ
2 BACCHE DI GONGORRA
2 FRECCE MAGICHE
COLTELLO DA LANCIO AVVELENATO
ASTA DI SALICE

"Scegli con cura gli oggetti che vuoi prendere con te. Ora sicuramente avrai bisogno di stare solo: ci vediamo domani mattina prima della partenza. Ti auguriamo un buon riposo."

Detto questo, i tre ti stringono la mano e si incamminano su per le scale, lasciandoti solo a riflettere nella sala.

Puoi prendere al massimo due oggetti di ciascun gruppo: ogni pasto conta come un singolo oggetto. La pozione dell'Abilità può riportare l'Abilità al punteggio massimo, quella del Mana può farti recuperare 3 punti di Mana; entrambe possono essere utilizzate una sola volta. Le Bacche di Gongorra accrescono la tua velocità, permettendoti di aumentare di 2 punti la tua Forza d'Attacco per la durata di un duello; essendo molto piccole, non occupano nessun posto nella Sacca. Le frecce magiche colpiscono con un danno di 1D+6 se vanno a segno, ma sono molto fragili e non possono essere recuperate dopo il primo utilizzo. Il coltello da lancio avvelenato può essere utilizzato solo una volta nel corso dell'avventura: se riesci a colpire il tuo avversario, il veleno di cui è intrisa la lama lo ucciderà all'istante. Dopo questo utilizzo diventerà una qualsiasi arma da lancio. L'asta di salice è un'arma molto efficace nonostante la sua leggerezza: se sei un Mago o un Accolito, per i primi otto Combattimenti in cui ti troverai a usarla potrai aumentare di 1 ogni danno che arrecherai ai tuoi avversari.

Dopo aver scelto quali oggetti prendere con te, vai al **390**.

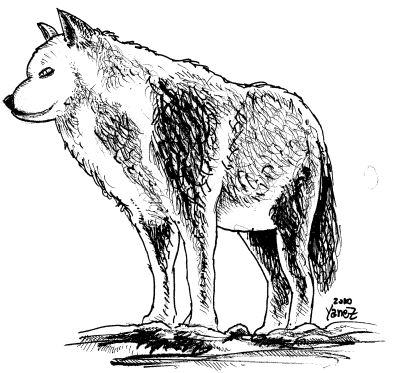
227

Ti tieni alla larga dall'albero, cercando di proseguire lungo il sentiero, ma dopo qualche passo avverti un colpo fortissimo alla nuca, che ti fa cadere a terra privo di sensi.

Rinvieni poco più tardi con in testa un bernoccolo dolorosissimo: per quel che capisci, ti trovi sulla cima dell'albero che avevi notato, e sei legato a terra con un laccio di liane, dal quale ti liberi con grande facilità. Sembra che qualcuno abbia proprio scelto questa conca nell'albero come sua abitazione, arredandola alla bell'e meglio: ai tuoi piedi si trova un grosso baule pieno di tagli e scheggiature, e poco distante osservi anche un piccolo specchio di forma ovale, coperto solo in parte da un panno sporco. Tutt'attorno a te si trovano frammenti di carta e pergamena, e vicino al baule si trova una boccetta di inchiostro scuro rovesciata.

D'un tratto da un ramo più alto balza giù un uomo vestito di stracci, che brandisce nella mano destra una pentola metallica a mo' di arma.

Perdi 3 punti di Resistenza. Vai al **370**.



228

Parti di corsa sperando di riuscire a metterti al riparo, ma un boato scuote il ponte di pietra e, senza nemmeno renderti conto di cosa sia accaduto, ti ritrovi a gambe all'aria, sbattendo con violenza a terra. Ti rialzi alla svelta e corri nella direzione da cui sei giunto, andando a nasconderti dietro uno dei rari cespugli che costeggiano il passo Dhul. Mentre ti tuffi dietro i rami spogli, davanti a te emerge dalle profondità della valle una figura che ti fa gelare il sangue nelle vene.

Lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza attuale. Vai al **49**.

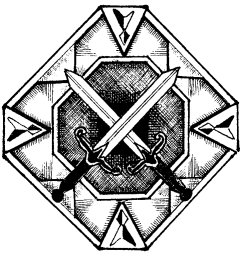
229

Mentre fino a poco fa le vie erano ancora tutto sommato abbastanza vitali, la gente ora sembra improvvisamente scomparsa dalle strade. Ti guardi attorno cercando qualcuno con cui parlare, ma non c'è praticamente più nessuno; una vecchia si chiude in casa e spranga la porta non appena ti avvicini, e un bambino corre via spaventato, sparendo in una viuzza laterale.

Riguadagni la piazza principale chiedendoti in che diavolo di posto sei finito, quando improvvisamente un rumore fortissimo risuona nell'aria: sembra una specie di campana, ma il suo effetto sonoro è incredibilmente amplificato, tanto da darti quasi un senso di vertigine. Continui a camminare lungo la strada tenendo tappate le orecchie, finché non scorgi di nuovo due delle guardie che vigilavano nella zona in precedenza, le quali però a differenza di prima portano un elmetto metallico a protezione dei lati della testa; non appena ti notano, partono di buon passo verso di te, facendoti strani cenni che non comprendi. Qualche attimo prima che i due ti raggiungano, noti alla finestra di una casa laterale una

ragazza che ti indica il vicolo dietro casa sua.

Se vuoi seguire l'invito vai al **440**; se preferisci attendere le guardie vai al **311**.



230

Provi ad armeggiare col tubo di rame per sganciarlo dalla sua sede: per fortuna non accade alcun imprevisto, e dopo una decina di minuti sei in grado di sfilare la prima sezione del cilindro rossastro dal macchinario. Un getto di polvere scura cade sul pavimento, sfrigolando pericolosamente, ma sei abbastanza lesto da estrarre la borraccia e annaffiarla prima che causi qualche incidente letale. Versi poi l'intero contenuto della stessa all'interno del macchinario, e la catasta di cenere incendiaria si accascia debolmente, trasformandosi in una poltiglia fangosa; la quantità di Shragazan è troppo elevata per essere sicuri di aver messo fuori gioco l'ordigno, ma dovresti comunque essere riuscito a diminuire la sua dannosità.

Conscio di aver fatto quanto potevi per limitare il pericolo della bomba, torni nell'atrio e avanzi verso la scala per procedere verso la tua meta; senti che quel bieco terrorista di Ak Durbal è vicino, e sei pronto a fargliela pagare cara.

Segna nella casella Annotazioni del Registro di aver manomesso l'ordigno esplosivo. Vai al **500**.

Avvicinandoti, noti che lo scafo della nave è costituito da una serie di assi di legno di colore rossastro alternate ad altre più scure, cosa che gli conferisce un effetto a scacchiera un po' buffo ma anche gradevole a vedersi. Ai piedi dell'imbarcazione, un uomo alto almeno due metri dalle braccia grosse come tronchi d'albero è intento a legare una fune a un masso vicino alla riva e agganciare l'altro capo alla nave. Quando giungi a una decina di passi di distanza alza lo sguardo verso di te, si deterge il sudore dalla fronte e ti fa un cenno di saluto.

"Buongiorno viandante, sono Yanus, il proprietario di questo stupendo gioiello, la *Coccinella*. Non provare a ridere, il nome non gliel'ho dato io... Posso esserti utile?"

Gli spieghi rapidamente il percorso che hai bisogno di compiere, senza rivelare dettagli troppo precisi della tua missione, e il barcaiolo ti ascolta attentamente, tenendo sempre ben stretta la corda, come se la barca dovesse slegarsi e scivolare via lungo la corrente da un momento all'altro.

"Il Seza in questa stagione scorre molto veloce, ma per uno come me che lo conosce quanto le sue tasche non ci sono problemi. Ripartiamo tra un'ora, giusto il tempo di dare una controllata generale e mettere qualcosa sotto i denti: se vuoi essere dei nostri non c'è problema. Domani pomeriggio dovremmo giungere nei pressi di Ismanias, forse anche prima se ci aiuta un po' la sorte! Mio nipote sta studiando una rotta sicura e veloce. Speriamo non combini pasticci!"

Si lascia andare a una grassa risata. Quando gli comunichi che accetti la proposta ti sorride gentilmente e ti rifila una sonora pacca sulla schiena, invitandoti a bordo per conoscere il resto dell'equipaggio. Salite assieme sulla *Coccinella*; Yanus si ferma un istante per assicurarsi che una piccola

scialuppa di salvataggio sia ben legata al ponte, dopodiché ti accompagna sottocoperta, dove trovi due uomini e una donna seduti a un tavolo, intenti ad osservare una mappa sgualcita.

"Lei è Fedora, una prode guerriera. Ne ha fatti secchi a centinaia, non è vero?"

La donna evita di rispondere, e si limita a un cenno col capo e un sorriso beffardo, mentre accarezza la lama di un coltello arcuato. Un lungo ciuffo le ricopre gran parte della fronte e le ricade sugli occhi, celandoti il suo sguardo.

"Il qui presente è Hurgo, secondo ufficiale, nonché mio nipote. Avanti Hurgo, saluta il nostro nuovo ospite!"
"Buongiorno..."

Il giovane non sembra molto convinto, e continua a osservare la mappa in modo piuttosto preoccupato. Yanus sta per riprendere le presentazioni quando l'altro uomo, un tizio di mezza età con lunghi capelli grigi e un vestito nero che ha tutta l'aria di aver vissuto tempi migliori, si alza in piedi e torna sul ponte borbottando qualcosa di incomprensibile. Yanus appare visibilmente imbarazzato, ma gli altri due non sembrano farci caso.

"Quello era Jed Mezza Vista. Un tempo era un mercante famoso, uno dei più importanti giù a Nyrad, poi è finito più o meno in rovina quando si è ammalato ed è diventato praticamente cieco; lo conosco da chissà quanti anni, e non gli nego mai un passaggio quando posso. Non ti aspettare che sia di grande compagnia, ma ogni tanto salta fuori con mercanzia piuttosto utile, vai tu a capire come fa a procurarsela se è sempre senza soldi... O almeno così dice, ma io mi chiedo..."
"Ehm... zio, puoi guardare qui un momento?"
"Cosa c'è Hurgo?"

"Credo che abbiamo un problema."

Prosegui all' **82**.

232

Riesci miracolosamente a metterti in salvo sul sentiero. Il ragno gorgoglia infuriato per la tua fuga, ma non può fare nulla per impedirti di allontanarti dal ponte e metterti in salvo. Forse non si sarà trattato di un'azione da cuor di leone, ma sei riuscito a superare una minaccia molto pericolosa, ed è questo ciò che conta di più.

Vai al **104**.

233

Vi riunite in una casupola di pietra ai piedi delle mura est della città; oltre a te e al generale, sono presenti altri due capitani dell'esercito, un paio di soldati e due rappresentanti della comunità di Nyrad. La prima parte dell'assemblea è dedicata all'allestimento delle difese della popolazione civile; purtroppo la guarnigione di Orghoz è molto limitata, contando all'incirca duecento uomini, a cui si uniscono altrettanti soldati di stanza nella città. Troppo pochi, per consentire una difesa sicura di ogni porzione del territorio, ma abbastanza per guidare l'autodifesa della popolazione: le armerie sono state prese d'assalto, e ogni cittadino rimasto all'interno delle mura ha provveduto a munirsi di armi e armature, anche se si spera che non ce ne sia bisogno.

Dopo quasi un'ora, si passa infine al piano di difesa vero e proprio:

"Tre distaccamenti occuperanno le difese delle porte principali, e altri saranno dislocati nei punti nevralgici della

città; dobbiamo tenerci pronti a ogni evenienza."

La guardia della città seduta accanto a te, che ha un'espressione piuttosto dubbiosa, prende la parola:

"Ma siamo sicuri che gli Ulkhan siano veramente una minaccia? Le mura di Nyrad sono le più imponenti del regno, come possono pensare di sfondare?"
"Abbiamo ragione di ritenere che abbiano un piano."
"Beh, faranno una brutta fine..."
"No! - esclama Orghoz, scagliando il suo bicchiere contro la parete, infuriato - È reagendo così che farete la fine dei ratti, non lo capite? Mai sottovalutare il nemico, mai! Quelli là fuori sono uomini istruiti dalla Gilde, non contadini con una spada in mano, dannazione!"

Il silenzio cala improvvisamente; Orghoz ansima di rabbia, indicando furiosamente varie zone della città sulla mappa:

"Potrebbero spuntare dal nulla qui, oppure qui, o per di qua... e se non terrete le orecchie bene aperte, vi farete fregare tutti! Non ho portato un battaglione in questo posto per far finire arrosto i miei uomini!"
"Ha ragione generale, chiedo perdono..."

Nessuno osa più contraddire il Giaguaro di Ferro, che provvede a istruirvi sulla collocazione delle difese e sugli armamenti di cui avranno bisogno; dopo quasi tre ore, l'unico a non aver ricevuto compiti specifici sei proprio tu. Alla fine Orghoz si volta verso di te, fissandoti dritto negli occhi in un modo che ti fa tremare di tensione:

"Le Gilde un tempo erano l'orgoglio di Sirdania. Ho avuto al mio fianco uomini valorosi provenienti da ciascuna di esse, e sono rimasto ammirato dal loro coraggio, dal senso di lealtà e dalle loro straordinarie capacità. Da tempo però questo è solo

un ricordo sbiadito, e al loro posto si incontrano soltanto biechi individui senza scrupoli e senza onore; se Sirdania sta cadendo, è soprattutto colpa loro. Gli uomini là fuori sono anche tuoi confratelli, non dimenticarlo."

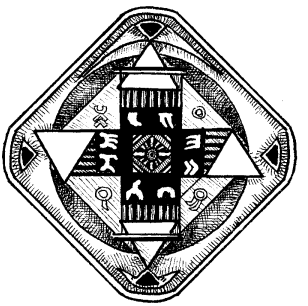
Il generale rimane in silenzio un istante, valutando la tua reazione; sei colpito dalle sue parole, tuttavia decidi di aspettare che finisca il suo discorso.

"I punti focali su cui si giocherà l'esito della battaglia sono due: difendere questo lato delle mura, su cui si abbatterà l'attacco principale, e bloccare il loro piano di invasione. Scegli quale compito preferisci, io mi occuperò dell'altro. Dimostrami che le Gilde hanno ancora qualcosa da offrire al nostro regno."

Sei grato al generale per la sua fiducia, ma comprendi anche quanto sia grande il rischio che deriva dalla responsabilità che ti è stata affidata. Ismanias è distante un giorno di cammino, ma potresti non raggiungerla mai più...

Quando la riunione termina il sole sta calando, e i soldati cominciano a prendere i loro posti. Nell'aria si sente già il profumo della battaglia.

Continua al **200**.



234

Estrai una moneta dalla borsa e la getti nel bacile. All'inizio non avverti alcun suono, come se fosse stata risucchiata nella melma che si è accumulata all'interno del vaso nel corso dei decenni, ma d'un tratto la superficie viene punteggiata da una serie di piccole bollicine sempre più frequenti. Arretri di qualche passo e attendi con pazienza l'esito della tua mossa, ma non succede nient'altro.

Cancella una moneta dal Registro. Torna al **206**.

235

Sali le scale fino a raggiungere un piccolo atrio praticamente vuoto, in cui aleggia uno strano silenzio. Di fronte a te si trova una porta aperta, dalla quale proviene una tenue luce rossastra. Ti avvicini in punta di piedi per dare un'occhiata: scopri un lungo corridoio con un paio di porte per lato, pattugliato da una coppia di sentinelle intente a guardare fuori dalla finestra alla parete in fondo al passaggio. Per quanto ora non si siano ancora accorte della tua presenza, se hai intenzione di procedere per questa strada dovrai inevitabilmente scontrarti con loro.

Se vuoi andartene prima che ti scoprano, vai al **37**. Altrimenti, se sei un Mago e vuoi lanciare l'Incantesimo *Gas Venefico* vai al **328**; se sei un Guerriero o un Paladino e possiedi la Caratteristica Speciale *Lancio Letale* vai al **101**. In caso contrario, non ti resta che tentare la sorte in Combattimento. Vai al **278**.

236

Ti lanci contro la ragazza per strapparle il taccuino di mano: la giovane tenta in tutti i modi di sfuggirti, ma alla fine inciampa nel vestito e ricade a terra; il contraccolpo fa dondolare il calderone, dal quale sprizzano ampi fiotti di liquido blu. Qualche goccia centra sia te che la giovane, scottandovi. Brinhild ti fissa piena di paura, tremando visibilmente:

"Non voglio farti del male... cerco solo di porre fine a questa... follia..."
"Follia? Tu sei folle a non capire! Se riesco nel mio intento, noi Ulkhan avremo la strada spianata!"
"Non sei una Ulkhan, Brinhild."
"Che ne sai tu di me?"
"Conosco tua sorella."
"Hadriana è un'idiota, come chiunque cerchi di mettermi i bastoni tra le ruote!"

Improvvisamente ti scalcia via, facendoti cadere a terra. Estrae dallo stivale destro un pugnale arcuato, e si prepara ad assalirti tenendo sempre ben stretto nell'altra mano il taccuino delle magie.

BRINHILD: Abilità 11 Resistenza 26

Ti ha colto di sorpresa, pertanto non puoi compiere nessuna azione prima del duello. Alla fine di ogni scontro, lancia un dado: se ottieni un valore tra 3 e 6 la ragazza cercherà di lanciare uno dei suoi sortilegi. Per scoprire quale, lancia nuovamente un dado e consulta la tabella seguente:

1: *Rapidità*
2: *Lampo accecante*
3: *Armatura di Luce*
4: *Scossa*
5: *Paura*
6: *Preghiera agli Elementali*

Per verificare se la magia va a segno, Testa la sua Abilità allo stesso modo in cui agisci quando devi verificare l'efficacia dei tuoi sortilegi. Brinhild può lanciare questi Incantesimi una sola volta ciascuno, e smetterà di avvalersene quando la sua Resistenza sarà scesa sotto i 6 punti. Si serve della *Preghiera agli Elementali* per restaurare gli utilizzi di tutti gli Incantesimi già usati, ma soltanto dopo averne lanciati almeno due: nel caso in cui dovessi sorteggiare questo sortilegio prima che ciò accada, lancia nuovamente il dado. Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno, vai al **189**.

237

Cerchi di guadagnare il controllo del tuo nuovo stato, ma sfortunatamente questo Incantesimo richiede una concentrazione molto maggiore di quella che riesci a raccogliere in questo momento. Senti il potere del fuoco scivolare via, e non hai modo di trattenerlo.

Se vuoi provare a forzare la porta vai al **490**, altrimenti ritorna nell'atrio al **308**.

238

Scendi di nuovo sotto coperta e procedi fino in fondo al breve corridoio; dalla stanza in fondo a destra provengono i suoni di una vecchia canzoncina da viaggio, che ti ricorda le filastrocche che ti cantavano i tuoi nonni quando eri piccolo, prima di iniziare gli studi presso la scuola della Gilda. Lanci uno sguardo all'interno: Jed è seduto sul letto a fumare la pipa, rivolto verso di te. Inizialmente sembra contrariato dalla tua presenza, ma poi finisce per indicarti di entrare.

"Immagino ora tu sappia chi sono, non è così?"
"Già..."
"Allora deduco che sei qui per qualche ragione."

"Mah, veramente..."
"Non aggiungere altro!"

Per la prima volta noti un sorriso sul volto del mercante. Jed si china e inizia a tastare furiosamente sotto il letto, per estrarre una borsa di pelle strapiena di oggetti di vario genere.

"Tutta roba di prima qualità! Dimmi cosa ti serve e vedrò come posso aiutarti! Mi fa sempre piacere dare una mano a un giovanotto volenteroso e... beh... generoso..."
"A dir la verità non saprei..."
"Ah beh, nessun problema! Dai un'occhiata, qualcosa troverai di sicuro... e guardare è gratis!"

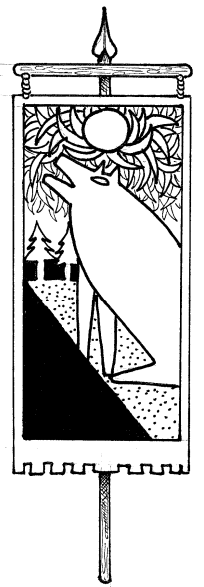
Ispezioni con calma la mercanzia, aiutato dal mercante: nonostante i suoi occhi non siano più quelli di un tempo, gli basta semplicemente sfiorare un oggetto per riconoscerne al volo la tipologia e l'utilità, anche in quei casi in cui tu non hai la più pallida idea di cosa si tratti. Alla fine gli oggetti più degni di interesse ti sembrano i seguenti:

4 FRECCE	1 moneta ciascuna
PUGNALE	5 monete
POLVERE NERA	8 monete
BUSSOLA	4 monete
CORDA	3 monete
RAMPINO	2 monete
TIRAPUGNI	7 monete
ERBE CURATIVE	4 monete
ESPLOSIVO	8 monete
MONETA TRUCCATA	5 monete
PSYGLASS	6 monete

La polvere nera è contenuta in una fialetta di vetro: se la getti a terra puoi provocare una fitta nebbia scura per qualche

istante, utile per sfuggire a un'aggressione o sviare i nemici. Corda e rampino sono venduti separatamente, ma il rampino è inutilizzabile senza la corda. Il tirapugni ti permette di aggiungere 1 punto al danno inferto in Combattimento se lotti senza armi, mentre le erbe curative ti possono far recuperare fino a 4 punti di Resistenza. La moneta truccata è utilissima in caso tu debba giocare d'azzardo. Lo Psyglass è un piccolo oggetto rettangolare dalle caratteristiche decisamente insolite: se viene caricato emette un fortissimo ronzio. Scegli se comprare qualche oggetto, nel caso in cui tu possieda abbastanza denaro, e procedi a correggere di conseguenza il Registro: ad eccezione delle armi, tutti gli oggetti vanno riposti nella Sacca. Alla fine delle contrattazioni saluti Jed, finalmente di buon umore, e ti avvii verso la tua stanza.

Vai al **176**.



239

In quei due brutti ceffi c'è qualcosa che ti mette in apprensione. Hai l'assoluta certezza che facciano parte della tua stessa Gilda: nei gesti della loro lotta simulata hai riconosciuto alcuni colpi che hai appreso nell'accademia della tua Gilda, e quando il più basso dei due si è avvicinato a una donna, hai colto chiaramente il gesto fulmineo col quale ha sfilato un braccialetto dal suo polso senza che la poveretta se ne rendesse conto.

C'è però un altro particolare che ti lascia perplesso: l'altro uomo, quello più alto, portava un anello di opale, quello che gli adepti della tua Gilda sfoderano soltanto nelle riunioni più importanti. Se hai visto giusto, si tratta di un membro influente della tua Gilda, eppure non l'hai mai visto! Come può essere? Devi assolutamente andare a fondo sulla questione, e per riuscirci non hai altro mezzo se non quello di intrufolarti nel palazzo del governo di Zaix.

Se possiedi la Caratteristica Speciale *Individuazione* e vuoi avvalertene, vai al **385**; se possiedi la Caratteristica Speciale *Camuffamento*, oppure dei vestiti di ricambio, continua al **254**; se hai appreso *l'Attacco Mortale (liv.III)*, vai al **55**. In caso contrario, non ti resta che cercare in qualche modo di mettere fuori combattimento i soldati di pattuglia. Vai al **31**.

240

La ragazza sembra proprio fissare te. Con un gesto della mano sinistra ti invita ad alzarti e raggiungerla, mentre la folla di zingari si divide in due ali per farti passare; sei molto restio ad accettare l'invito, ma una sensazione ineffabile ti spinge a obbedire al richiamo, e quasi senza rendertene conto ti ritrovi al suo fianco all'interno del recinto. La ragazza ti fa cenno di farti da parte, mentre si rannicchia a terra e con un gesto incredibilmente aggraziato allunga il braccio verso la

polvere verde, che sprigiona immediatamente un nugolo di alte fiamme dello stesso colore, le quali a loro volta raggiungono la pira trasformandola in una gigantesca torcia. La ragazza sventola di nuovo la fiaccola, che stavolta si spegne, e ti prende per mano tirandoti dolcemente verso di lei.

"Guarda nel fuoco, straniero... Scopri il tuo destino..."

Mentre la giovane Ujter ti tiene stretta la mano, ti volti verso la gigantesca pira, al cui interno scoppiettano i frammenti dei ramoscelli incendiati, lanciando scintille giallastre nel buio della sera. Rimani incantato ad osservare le fiammelle, nonostante la vista ti accechi, ma d'un tratto ti sembra di vedere qualcosa di incomprensibile...

Lancia un dado: se ottieni 1 o 2 vai al **99**, se il risultato è 3 o 4 procedi al **433**, se invece esce 5 o 6 continua al **371**.

241

Prosegui indisturbato lungo la valle; è trascorsa solo mezz'ora, allorché all'orizzonte spunta un gruppo di una ventina di soldati armati a cavallo. La prima reazione sarebbe quella di nasconderti, ma i tuoi istinti ti danno un'altra risposta: alzi le braccia e fai segno alla colonna di fermarsi, cosa che il gruppo fa in massa, circondandoti.

"Stavo appunto tornando al campo... mi avete anticipato..."
"Cosa fai qui, soldato?"
"Avevo il compito di pattugliare la strada e scoprire i movimenti del Giaguaro di Ferro."
"Ma non ci sono Argus e Birgus di vedetta?"
"Io sono qua dall'altro ieri..."
"Ah - esclama uno di loro, che porta i gradi di capitano - allora cos'hai scoperto?"

"Poco, purtroppo. Si preparano alla battaglia" riveli, cercando di mostrarti più contrito che puoi.
"Era prevedibile. Il Giaguaro sa il fatto suo..."
"Ma noi lo faremo a fettine, giusto?"
"Giusto!" gridano tutti gli altri in coro.
"Voi cosa fate? Non vi preparate per stasera?"

Tutti i soldati ammutoliscono.

"In che senso, soldato?"
"So che stasera ci sarà la grande battaglia, ho sentito due guardie di Nyrad confabulare tra loro... quasi mi beccano..."
"Non conosci il piano?"
"No, sono rimasto isolato prima..."
"Entreremo da sotto - sbotta uno, che deve pesare almeno un quintale e mezzo, e sta facendo letteralmente tremare la sua cavalcatura - li staneremo come talpe!"
"E dire che pensavo che i vermi si trovassero nelle mele, e invece..." sghignazza un altro, il più vecchio della compagnia.
"Beh... ci si vede stasera allora... buon lavoro, compagni!"

Ti allontani dal sentiero e ti addentri nella vegetazione fingendo di recuperare la posizione, finché la colonna non scompare all'orizzonte. Il manipolo di Ulkhan ritorna al galoppo qualche minuto più tardi, riaccompagnando i due soldati che avevi incrociato poco fa; quando sono abbastanza lontani, riprendi il cammino alla volta della città, e finalmente la raggiungi, stanco morto ma soddisfatto per ciò che hai sentito. Puoi benedire Shaigan per averti evitato di arrivare sino al campo, dove avresti rischiato la vita.

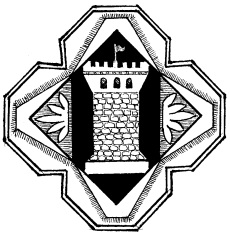
Dopo aver raggiunto il generale Orghoz, gli fai un rapido riassunto di ciò che hai scoperto, e lui si complimenta con te.

"Ora va', devi riposare, in vista di stasera... due braccia forti

ci faranno comodo..."

Lo riaccompagni alle mura, e una volta arrivati Orghoz dà ordine a un uomo di accompagnarti in un posto dove poter riposare in vista della battaglia.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Vai al **520**.



242

La cassetta non è sigillata: al suo interno si trova unicamente una fiaschetta contenente un liquido profumato di colore giallastro. La mostri a Yanus, che dopo qualche secondo esclama:

"Perbacco! Sembra proprio sidro del Pughil, un'antica bevanda rilassante! Ne avevo viste solo due fialette minuscole anni fa nell'abitazione di un ricco signore, e valevano vagonate d'oro... ma sai cosa ti dico? Chi se ne importa del valore! Te la sei guadagnata, goditela!"

Ti rifila l'ennesima pacca sulla schiena, facendoti sobbalzare.

Puoi bere la pozione in qualsiasi momento: se lo farai potrai riportare il tuo punteggio di Mana al suo valore massimo. Se vuoi aprire un'altra cassetta vai al **220**, altrimenti torna alla *Coccinella* e continua il tuo viaggio verso Ismanias andando al **424**.

243

Il sole è ancora a mezza altezza nel cielo, semi nascosto dalle fronde di un altissimo pino, e gli Ujter corrono ancora di qua e di là per il campo, sempre più indaffarati ad allestire gli ornamenti per la festa, che ormai presumi comincerà a breve.

Badando di non scegliere un'alternativa già presa, se vuoi parlare con il gitano grassoccio vai al **26**; se preferisci unirti al gruppo di giocatori vai al **131**; in caso tu sia interessato al vecchio beone continua al **407**. Se vuoi avvicinarti alla ragazza vai al **126**, mentre se vuoi aspettare la serata riposando nella tenda procedi al **388**. Se in precedenza avevi già scelto due delle precedenti opzioni, non hai più tempo per esplorare il villaggio: vai direttamente al **530**.

244

Ti intrufoli all'interno della carrozza, ma sfortunatamente uno degli uomini deve aver notato qualcosa: torna sul retro e sale all'interno guardandosi attorno, e quando i suoi occhi calano su di te diventa improvvisamente pallido come un fantasma:

"Ma tu che diavolo..."

Devi agire in fretta, o saranno guai seri.

Testa nuovamente la tua Abilità; se possiedi una tra le Caratteristiche Speciali *Knock-Out*, *Rappresaglia* e *Protezione Divina*, o riesci a lanciare con successo l'Incantesimo *Lampo Accecante*, sottrai 2 dall'esito del lancio. Se stavolta hai successo vai al **412**, altrimenti al **516**.

245

Il corridoio principale termina una ventina di metri più avanti in un portone spalancato, oltre il quale si trova una stupenda sala ornata da magnifici affreschi alle pareti e al soffitto; due file di colonne fregiate di marmo rosso si dipartono longitudinalmente, dividendo l'ambiente in tre navate. Deve trattarsi della sala centrale del tempio, il Naos, dove si compiono i riti più importanti, ed è notevole che proprio qui abbia termine il percorso delle prove iniziatiche: il cammino di formazione del consacrato giunge a compimento di fronte alla divinità, al cospetto degli dei.

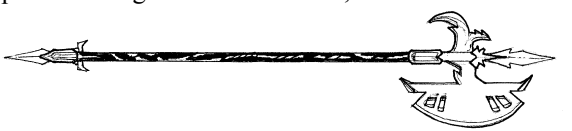
In fondo alla sala sorge un immenso altare di granito smaltato in oro e argento, su cui è posato un piatto di vetro. Camminando verso di esso noti sul lato destro della sala una porticina socchiusa, in parte nascosta da una tenda.

Se vuoi provare ad aprire la porta vai al **170**; se preferisci invece ignorarla e dirigerti verso l'altare vai al **21**.

246

Attendere il nemico potrebbe causare soltanto un danno alle difese della città: bisogna reagire in fretta. Ti concentri e sferri un attacco a distanza contro un gruppo di soldati di prima linea situati sotto la tua postazione.

Testa la tua Abilità come di consueto per scoprire se l'attacco vada o meno a buon fine. Anche se non sei un Ladro o un Accolito, in questo caso puoi usare arco e frecce per attaccare, ma devi aggiungere 2 al risultato dei dadi. In caso il colpo vada a segno continua al **130**, altrimenti al **331**.



247

Ti tuffi a terra con uno scatto fulmineo, evitando il dardo che ti era stato scagliato contro. Dall'ombra dell'edificio sbucano tre briganti, due disarmati e uno con in braccio un arco e in spalla una faretra carica di frecce. A un cenno di quest'ultimo gli altri due si lanciano all'attacco, pronti a eliminare l'intruso che ha disturbato la quiete del loro covo:

BRIGANTE 1: Abilità 9 Resistenza 12
BRIGANTE 2: Abilità 8 Resistenza 14

Ogni quattro scontri il terzo brigante proverà a colpirti con una freccia. Per evitarla devi Testare la tua Abilità aggiungendo 2 al risultato dei dadi, e se verrai colpito subirai una perdita di Resistenza pari al risultato del lancio di un dado. Se riesci a sconfiggere i due briganti vai al **473**.

248

Nyrad è una città molto antica, le cui origini risalgono agli albori di Sirdania, anche se vi sono numerose tracce della presenza di una civiltà precedente nello stesso territorio; sapendo questo, potresti provare a studiare più a fondo la storia della città, cercando di scoprire qualcosa di utile. Quando gli comunichi la tua idea, Orghoz non trova nulla da obiettare:

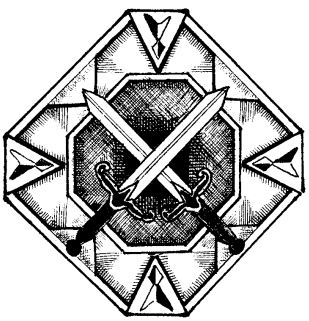
"La biblioteca è nella zona nord, in quella direzione. Non posso accompagnarti, ma non avrai problemi a trovarla. Cerca solo di non impiegare troppo tempo: più tardi ci sarà un vertice generale, ti voglio lì."

Lasci il generale e parti alla volta della biblioteca, che raggiungi mezz'ora più tardi. All'interno c'è solamente un vecchietto che trasporta uno scatolone strapieno di libri in uno scantinato; gli spieghi il tuo intento, e questi ti lancia un

mazzetto di chiavi e poi se ne va, lasciandoti libero di guardare quello che vuoi a patto di promettergli di non portare via nulla.

L'interno dell'edificio è costituito da tre sale principali, una dedicata alla consultazione dei volumi e un altro paio più piccole, una specifica per gli incartamenti e i documenti pubblici e l'altra per i codici antichi. I libri sono disposti per argomento, e i campi di ricerca variano da storia a geografia, dal diritto alla religione, senza dimenticare le fiabe per bambini e la letteratura di consumo. Alcuni di questi settori, per quanto interessanti, possono esserti di ben poca utilità in questo momento, ma ci sono comunque varie opzioni a tua disposizione.

Se vuoi analizzare i codici antichi vai al **106**; in caso ti interessino maggiormente i libri di storia vai al **545**; se scegli invece i documenti pubblici continua al **42**.



249

Il tribunale di Nyrad è un edificio semicircolare situato nella zona sud della città; è alto almeno trenta metri, e occupa una vasta superficie; l'esplorazione completa in queste condizioni è impossibile, ma un giro di ispezione per verificare non ci siano incidenti ti pare doveroso, soprattutto per il fatto che

non ci sono altre guardie in sua difesa.
All'interno regna il silenzio, come in molte altre zone della città: gli echi della battaglia sono lontani, e nel tuo cuore speri vivamente che tali rimangano. L'edificio deve essere rimasto chiuso per alcuni giorni: tutto sembra perfettamente in ordine. In fondo all'atrio principale si trova una porta a forma di arco, con sopra incisa una placca col nome *Canale della Pace*. Chiedi ai soldati cittadini cosa significhi, e uno di loro ti spiega che congiunge il tribunale al carcere tramite un lungo corridoio sotterraneo.

Se vuoi controllare il passaggio vai al **342**, se preferisci andartene vai al **94**.

250

Già pochi minuti dopo esserti allontanato dal monastero hai modo di osservare con grande piacere e sollievo che il sentiero sta tornando a farsi sempre più delineato, e al tempo stesso la vegetazione inizia a diradarsi leggermente: le file di alberi non sono più così strette e la luce solare del mattino ti circonda, riscaldandoti e quasi sospingendoti passo dopo passo. Intorno a mezzogiorno la strada prende una decisa piega verso est e declina leggermente verso il basso.

Un paio d'ore più tardi sbuchi finalmente al di fuori del bosco di Gaum: il sentiero diviene nel giro di qualche miglio una strada sterrata che continua parallelamente al bosco, mentre la zona a nord si trasforma in una uniforme distesa coltivata. L'orizzonte si dipinge gradatamente del colore del grano, e mentre la temperatura inizia ad aumentare cominci a scorgere in lontananza anche la sagoma di alcune villette sparse tra i campi.

Nel bel mezzo del pomeriggio raggiungi uno spiazzo e ti fermi per rifocillarti e riposare un po' prima dell'ultima

porzione di viaggio giornaliera quando noti in lontananza qualcosa di anomalo: una figura sta in piedi in mezzo ai campi di grano, e sembra gesticolare in modo minaccioso a fianco di qualcosa di simile a un ceppo di pietra, che sporge nettamente dai filari di spighe. Ti alzi in piedi e ti avvicini di qualche passo per osservare meglio la scena, quando ti accorgi che anche l'uomo ti ha notato, e ora alza le mani al cielo e corre verso di te gridandoti di aspettarlo e aiutarlo. L'istinto ti dice che qui sta succedendo qualcosa di insolito, ma ti rendi conto di non avere alcun modo di evitare l'uomo. Decidi di attenderlo e scoprire cosa voglia da te, tenendo a portata di mano le tue armi per difenderti, se necessario.

Ricorda di cancellare dal Registro la razione di cibo consumata. Vai al **5**.

251

Nonostante l'edificio dia l'impressione di essere abbandonato da almeno un paio di giorni, nelle pareti è rimasta intatta la fragranza del pane appena cotto. Molti sacchi di farina sono stati lasciati in un angolo, altri invece devono essere stati portati via, considerando la scia di polvere bianca che percorre il pavimento fino a una porticina secondaria, che dà sul retro del piccolo edificio.

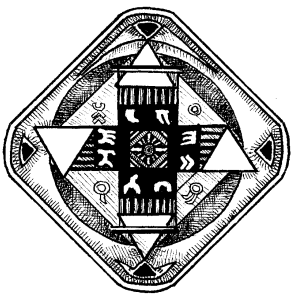
In fondo alla stanza principale noti una stretta botola di legno; la apri, e guardando di sotto scorgi solamente una serie di mobili e scaffali ricolmi.

Se vuoi scendere vai al **45**, altrimenti torna al **464**.

252

Per lunghi istanti temi che il tuo appello sia caduto invano, ma all'improvviso odi uno schiocco, e il portone d'ingresso della villa si muove leggermente, rimanendo socchiuso e permettendoti di entrare. Non appena varchi la soglia percepisci un'atmosfera buia e fredda, come se la malvagità del proprietario avesse permeato l'ambiente circostante, avvolgendolo in un turbine di odio e desolazione. Sei ancora assorto tra i tuoi pensieri quando il portone si richiude alle tue spalle con un boato: qualcosa ti dice che uscire da qui sarà ancora più difficile di quanto lo è stato entrare.

Vai al **171**.



253

Sei di nuovo di fronte ad Ak Durbal, che ti fronteggia pieno di livore, ma per la prima volta anche preoccupato. Con un gesto fulmineo allunga il braccio di lato, e la parte inferiore del suo bastone vola via, liberando una sottile lama affilata. Nei suoi occhi risplende la luce infernale della Chiave delle Anime, mentre un sussurro risuona nell'aria, circondandovi. *Uccidilo...*

Se sei un Guerriero vai al **213**; se sei un Paladino al **299**; se sei un Ladro al **18**; se sei un Accolito continua al **455**; se sei un Mago procedi al **321**.

254

Progressivamente, dentro di te si fa largo un piano semplice ma potenzialmente molto efficace. Ti nascondi in un vicolo e ti travesti come meglio riesci da semplice contadino. All'angolo della strada, una donna sta per gettare nel cassone dei rifiuti un sacco pieno di peperoni dall'aspetto poco appetitoso: la fermi in tempo e la convinci a regalarteli, cosa che la signora fa senza celare una certa perplessità.

Col carico in spalla, ti avvii verso il cancello del palazzo del governo e ti fermi davanti alle guardie, che ti squadrano da capo a piedi:

"E tu cosa diavolo vuoi?"
"Devo consegnare questa roba..."
"A quest'ora?"
"E che ne so io, mi hanno mandato..."

I due soldati di pattuglia sembrano un po' perplessi, e si consultano per un attimo tra di loro:

Testa la tua Abilità: se porti solamente i vestiti di ricambio e non possiedi la Caratteristica Speciale *Camuffamento* aggiungi 1 al punteggio dei dadi, ma se hai raggiunto il Livello 6 o possiedi la Caratteristica Speciale *Preghiera a Shaigan* e non te ne sei ancora avvalso puoi sottrarre 1. Se superi la prova vai al **542**, altrimenti al **447**.

255

Pur muovendoti a fatica, parti di corsa cercando di scavalcare il ragno ferito, che cerca di agguantarti con una delle sue zampacce ma fallisce nel suo intento. Prima che possa colpirti di nuovo col liquido ti metti al riparo dalla parte opposta del ponte e prosegui correndo più lontano che puoi. Ti fermi soltanto qualche minuto dopo, quando ormai hai

percorso un bel po' di strada lungo la discesa, e getti uno sguardo verso l'alto: l'Yglob è ancora in cima al ponte, in preda a una rabbia indicibile, e si sta divertendo a sfasciare il fianco della struttura a suon di colpi di zampa. Lieto di essertela cavata per l'ennesima volta, riparti per un ultimo tratto di strada prima che cali il sole.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Vai al **104**.

256

Una musica soave proviene dal profondo della foresta, poco più avanti rispetto a dove ti trovi ora. Ti avvicini molto cautamente, allontanandoti dal sentiero e procedendo tra i cespugli per non farti notare, e dopo qualche minuto noti dal lato opposto del sentiero la sagoma di una ragazza, seminascosta dalle fronde degli alberi, seduta di spalle su un grande masso.

Se vuoi chiamare la fanciulla vai al **43**; se vuoi raggiungerla per chiederle cosa ci faccia qui vai al **197**; se scegli di ignorarla e continuare il tuo viaggio continua al **285**.

257

Gli uomini della milizia cittadina continuano a battersi come leoni, creando un cordone umano che impedisce ai Lupi Bianchi di sfondare. All'improvviso ti trovi di fronte un energumeno che cerca di prenderti a pugni:

GUERRIERO ULKHAN: Abilità 11 Resistenza 20

Dopo quattro scontri, se sei ancora vivo, vai al **372**.

Yanus è al timone, e cerca in qualche modo di proteggersi dalle ondate di frecce.

"Il ponte va a fuoco!"

Hurgo balza fuori da dietro di te e getta una secchiata d'acqua nel punto in cui si è conficcata una freccia incendiaria, spegnendo il fuoco, ma anche l'albero della nave è segnato dalle fiamme, e la vela rischia di incendiarsi.

"Ammaina la vela, zio!"
"Non possiamo! Il vento spira a favore, se la teniamo issata possiamo sfuggirgli!"
"Ma rischiamo di finire arrosto!"
"Preferisci rischiare di finire arrosto o ammainare la vela, lasciarti raggiungere da quei mentecatti e finire allo spiedo?"
"Ma così noi... cavolo, ci stanno raggiungendo!"

L'imbarcazione dei soldati è ormai a una ventina di metri di distanza: scorre velocissima sulle acque, sospinta da una forza sconosciuta, e ben presto vi raggiungerà. Ora che sono così vicini riesci a scorgere distintamente sulle loro armature il simbolo del Lupo Bianco: come temevi, si tratta di truppe Ulkhan. Anche se ormai siete quasi fuori portata per le frecce degli uomini a riva, tra poco dovrete prepararvi ad affrontare una minaccia ben più grave! Yanus e Hurgo sembrano essersene resi conto: il giovane corre sotto coperta, torna pochi istanti più tardi con due spade e ne lancia una allo zio.

"Facciamola vedere a questi maledetti Ulkhan!"

Proprio quando Yanus finisce la frase, udite un colpo sordo allo scafo: l'imbarcazione degli Ulkhan si è ancorata alla vostra, e i malvagi soldati dei Lupi Bianchi stanno salendo a bordo: dovete difendere la vostra vita!

In tutto, sulla scialuppa sono presenti sei soldati. Sapendo che la zona di prua è protetta da Fedora, scegli se posizionarti a poppa o nella zona centrale della nave, e Yanus e Hurgo si posizioneranno sull'altra. Per ogni soldato lancia un dado: se ottieni 1 o 2 attaccherà la zona di prua, con un 3 o un 4 si porterà nella zona centrale e con un 5 o un 6 assalirà la porzione di poppa. Fedora può eliminare i primi due soldati che attaccheranno la sua parte, Yanus e Hurgo assieme possono farne fuori un altro. Col resto dovrai vedertela tu in Combattimento singolo: gli altri accorreranno ad aiutarti con gli eventuali Ulkhan rimanenti soltanto dopo che ne avrai sconfitti almeno tre. Prima di essere attaccato hai a disposizione un'unica azione: puoi compiere un attacco a distanza, usare un oggetto o formulare un Incantesimo, ma non hai modo di curarti o mangiare. Se scegli di lanciare un Esplosivo, Testa la tua Abilità: se hai successo puoi eliminare subito due dei soldati, e togliere 4 punti di Resistenza a tutti gli altri. I soldati hanno tutti le stesse caratteristiche:

SOLDATO ULKHAN: Abilità 9 Resistenza 14

Dopo aver eliminato tre avversari, o quando tutti sono stati sconfitti, vai al **439**.

259

Dopo la foga della scena precedente, la situazione sembra tornare lentamente alla normalità, anche se tra la gente per le strade aleggia una cappa di inquietudine quasi palpabile: per ciò che puoi comprendere, verrebbe da pensare che episodi del genere non siano nuovi alla popolazione di Zaix.

Nel giro di pochi minuti, noti un aumento nel numero di soldati che pattugliano la zona centrale della città: la gente li

guarda di sottecchi, facendo di tutto pur di evitare di attrarre la loro attenzione, ma ciò nonostante il gruppetto si mette a perquisire qualche passante a campione, anche in modo piuttosto invadente. Una vecchietta viene costretta a lasciar cadere a terra la propria borsa, e l'intero contenuto della stessa viene perquisito scrupolosamente da un soldato dagli occhi neri e dallo sguardo sadico; dall'altra parte della strada una giovane soldatessa dai capelli cortissimi è alle prese con un ragazzo intento a trasportare un carretto carico di frutta, e lo sta costringendo a mettersi in ginocchio e alzare le mani, chissà per quale motivo.

Ti senti ribollire le viscere al pensiero di quanti soprusi sia costretta a subire anche la popolazione di questa città. Ormai si è fatta sera, e hai bisogno di trovare un posto in cui dormire, ma non ti senti al sicuro a sostare in un luogo in cui la tutela dell'ordine è lasciata in mano a dei brutti ceffi del genere.

Se vuoi andartene subito, vai al **117**; se preferisci provare a informarti su ciò che sta accadendo, vai al **339**.

260

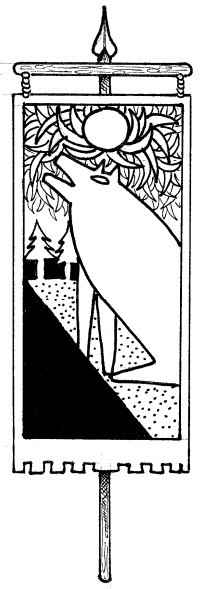
L'uomo non accenna a tranquillizzarsi: mentre stavi combattendo ha cominciato ad armeggiare con una strana scheda luccicante, passandola furiosamente in una fessura della parete in fondo al corridoio, e proprio nel momento in cui ti sbarazzi del secondo segugio riesce ad aprire la porta. Se non vuoi che scappi via e dia l'allarme, devi cercare di bloccarlo.

Testa la tua Abilità, sottraendo 1 al risultato dei dadi se sei un Guerriero o un Ladro. Se hai successo vai al **468**, altrimenti al **525**.

261

Il sentiero ormai è ridotto a una semplice striscia all'interno del bosco. Anche in questa zona il sottobosco non è fitto come quello che hai dovuto attraversare nei due giorni precedenti, ma il rischio di perdersi è comunque alto a causa della completa mancanza di punti di riferimento. Procedi fino a sera cercando di seguire le scarse indicazioni che hai ricevuto alla partenza e che ti ha confermato Kanembragh, finché a un certo punto noti una vera e propria scia di terra secca in mezzo agli alberi. Ti chini al suolo, osservando da vicino il terreno, e scopri che è stato gettato del sale: un abile trucco per preservare una traccia del sentiero. Procedi nella direzione indicata dalla nuova traccia, e ben presto sbuchi in una radura. E ciò che ti trovi di fronte ha qualcosa di stupefacente.

Vai al **400**.



262

Non avevi mai visto un macchinario del genere, ma il suo funzionamento pare abbastanza semplice: l'occhio meccanico deve essere in qualche modo collegato al pavimento, e percepisce la presenza di eventuali intrusi tramite il contatto col terreno. Se riuscissi a far scattare la porta standotene a distanza di sicurezza, potresti anche riuscire a evitare di far scattare ogni eventuale trappola comandata da dal marchingegno.

Sfili un gancio dalla cintura e lo colleghi alla tua arma formando un rudimentale attrezzo da scassinatore, e ti avvicini a mezzo metro dalla porta, cercando di trafficare all'interno della minuscola fessura per farla scattare:

Testa la tua Abilità: se possiedi la Caratteristica Speciale *Evasione* sottrai 2 dal risultato del lancio. In caso tu abbia successo vai al **430**, altrimenti al **493**.

263

Leghi stretta in spalla la Sacca e inizi a scendere lentamente lungo la scala, ma ti arresti ben presto a causa dell'oscurità totale in cui sei immerso. Provi a scendere di un altro gradino, posando con grande cura i piedi per il timore di cadere, ma a un certo punto scopri che la scala è terminata: abbassi lo sguardo sotto di te, ma non riesci a scorgere proprio nulla. Non puoi rischiare di saltare nel vuoto: devi tornare indietro... ma come mai l'atmosfera si sta facendo sempre più buia e opprimente? Fatichi a respirare e risalire i gradini, e un senso di profonda angoscia pervade con forza sempre maggiore il tuo animo, come se il buio stesse

penetrando dentro di te per cancellare ogni speranza...

Testa la tua Abilità, sottraendo 2 dal risultato dei dadi se possiedi la Caratteristica Speciale *Meditazione*. Se hai successo riesci a risalire: vai al **155** e scegli una nuova strada. Se non superi la prova vai al **29**.

264

I tecnici e le guardie discutono con una certa animosità: sei troppo concentrato per cogliere tutti i dettagli delle loro parole, ma per quel che capisci i soldati Ulkhan stanno pungolando l'altro gruppo affinché si sbrighi a completare i propri lavori alla svelta, mentre gli altri protestano per la poca collaborazione delle sentinelle.

Ignori la ressa e procedi verso la base della torre, entrando nel portone aperto. Stai ancora guardandoti attorno per cercare di valutare la situazione quando senti una vocina gracchiante alle tue spalle:

"Che ci fai qui?"

Un ingegnere con un singolo ciuffo di capelli bianchi sul capo ti sta osservando sulla soglia della torre; provi a ignorarlo, ma questi si fa sotto in modo insistente, proseguendo a porti domande inopportune. Devi agire alla svelta se non vuoi che i tuoi piani vengano svelati: tenendo l'arma nascosta sotto il vestito, con un rapido scatto ti sporgi in avanti e colpisci il tizio allo sterno, togliendogli il fiato.

INGEGNERE: Abilità 7 Resistenza 13

Hai a disposizione solo tre scontri per ridurre la sua Resistenza a 5, facendolo svenire. Se riesci a vincere in tempo continua al **51**, altrimenti al **185**.

265

Più ti avvicini al passo Dhul, che si inerpica sul fianco dei Monti Whyred, più i segni di civiltà si allontanano. Gli sparuti incontri del pomeriggio precedente si fanno sempre più radi, e da metà mattina all'ora di pranzo non hai modo di incrociare anima viva. Ti chiedi se la minaccia degli Ulkhan abbia già raggiunto queste terre innocenti, in cui ancora si preserva lo spirito della natura, e dentro di te si fa ancora più potente il pensiero di portare a termine la missione.

Anche la strada di montagna ora si sta restringendo, ma verso metà pomeriggio scorgi di nuovo i segni di carri che avevi trovato il giorno precedente. Per una mezz'ora procedi costeggiandone i solchi, poi improvvisamente le ruote prendono una brusca piega verso destra, infilandosi in un sentiero secondario che scende leggermente verso valle.

Se vuoi seguire le tracce vai al **186**, altrimenti continua lungo il percorso principale al **327**.

266

La creatura crolla a terra sulle spalle, sprizzando un icore nauseabondo sul pavimento della caverna. Arretri disgustato, mentre il cadavere dell'Antico si scioglie sotto i tuoi occhi, scomparendo per sempre. Sei riuscito a superare brillantemente l'ennesima ardua prova, ma d'ora in avanti giuri a te stesso di essere più prudente.

Torna al **206** e scegli un'altra strada.

267

Non appena varchi la soglia ti ritrovi con il cuore in gola per lo spavento: nell'ombra della stanza scorgi le ombre di quelle che a prima vista sembrano persone, ma poi si rivelano

semplici statue di cera. Rinfoderi l'arma e ti guardi attorno: ti trovi in un salone abbandonato, un tempo sede dei fastosi convitti della piccola cittadina nelle ricorrenze più importanti, al centro del quale si trova una enorme tavola in legno pregiato. Il resto del mobilio è stato spostato, e solo le immobili statue di cera, collocate qua e là negli angoli del salone, riempiono il vuoto in cui è immerso il locale. L'unica eccezione è rappresentata da un mobile coperto da un telo, collocato nell'angolo diametralmente opposto alla porta d'ingresso.

Se vuoi investigare più a fondo vai al **352**, altrimenti torna al **419**.

268

Quando il tuo sguardo si posa sul volto del Maestro del Nulla vieni colto da un sussulto: lunghe cicatrici cospargono la pelle di Trasmoris, e da una di esse, che taglia tutta la guancia destra, cola un liquido giallastro. I suoi occhi sono iniettati di sangue, ed emanano una rabbia indicibile:

"Il flusso si è interrotto, l'energia è scomparsa... ma ora sei qui, e posso rigenerarmi! Grazie a te tornerò in piene forze, la morte non mi prenderà mai!"

MAESTRO DEL NULLA: Abilità 11 Resistenza 24

Se possiedi un frammento di specchio e vuoi usarlo, alla fine di un qualsiasi scontro puoi Testare la tua Abilità: se hai successo vai immediatamente al **274**, in caso contrario continua normalmente a combattere. Il tuo avversario è anch'egli un Paladino, pertanto possiede alcune abilità equivalenti alle tue. È immune all'*Aura di Carisma*, di qualsiasi Livello, ed essendo dotato di *Tempra Muscolare* devi ridurre di 1 punto ogni danno che subirà durante il

Combattimento. Nel caso in cui perdessi uno scontro, lancia un dado e consulta la seguente tabella per scoprire cosa accade:

1-2: attacco con l'ascia, calcola il danno normalmente.
3-4: Trasmoris si divincola e ti lancia un pugnale che tiene nascosto nel mantello. Testa la tua Abilità, sottraendo 1 dal risultato dei dadi se possiedi la Caratteristica Speciale *Lancio di Pugnali*: se fallisci il pugnale ti colpisce in pieno, e perdi 1D+3 di Resistenza. Il Maestro del Nulla può avvalersi solo una volta di questo attacco: per le prossime occasioni in cui uscisse 3 o 4 ai dadi calcola il danno normalmente.
5: vieni scagliato all'indietro contro la parete. Perdi 2 punti di Resistenza in più e devi sottrarre 2 alla tua Forza d'Attacco per il prossimo scontro.
6: tenta l'Incantesimo *Ruba Anima*: Testa l'Abilità di Trasmoris, se riesce nel suo intento perdi altri 4 punti di Resistenza, oltre al danno subito nello scontro, e aggiungili alla sua Resistenza.

Se riesci a sconfiggere il Maestro del Nulla vai al **50**.

269

La torretta d'assalto crolla miseramente, trascinando a terra i soldati che stavano salendo su di essa e travolgendo quelli sotto di loro. Gli Ulkhan hanno un attimo di smarrimento, che permette ai tuoi uomini di ripartire all'attacco e reagire all'assalto; le altre torrette vengono rapidamente abbattute, e i soldati avversari ricacciati indietro. Le prime linee sono costrette a ritirarsi, lasciando spazio a una nuova raffica di attacchi da lontano. Le difese delle mura hanno retto, e il morale sta crescendo: se la situazione andrà avanti così, gli Ulkhan da questa parte non riusciranno a sfondare.

Vai al **15**.

270

Non riesci ad evitare la caduta: sbatti violentemente la fronte a terra, procurandoti un grosso taglio. Senza pensarci su un istante Tauros si china su di te e ti solleva di peso, trascinandoti fino al villaggio e depositandoti a terra solo quando vi siete allontanati di parecchi metri dal ciglio dei campi coltivati. Ringrazi di cuore il ragazzone ancora a corto di fiato, che risponde con uno stentato sorriso. Il suo sguardo è rivolto al confine del villaggio: la nebbia ha raggiunto il margine dei campi e si è fermata, avvolgendo le povere case in una coltre di impenetrabile fumo bianco.

"Cos'è... *quella*?"
"Dopo. Andiamo a casa."

Perdi 4 punti di Resistenza. Vai al **506**.

271

Hurgo si porta a pochi metri di distanza dall'isola Fortunella, stando bene attento a non finire in secca, e vi fa sbarcare sulla piccola scialuppa, con la quale tu e Yanus raggiungete le sponde dell'isola. Yanus ti passa un lungo coltello per aiutarti a farti strada nella vegetazione, ma ti raccomanda anche di fare attenzione agli animali selvatici. Qualche metro all'interno della costa sorgono già alcuni alberi, da cui pendono frutti giallastri, mentre la zona vicino alla riva è cosparsa di pianticelle più basse.

Se vuoi provare a esplorare i cespugli vai al **397**; se vuoi provare a salire su uno degli alberi vai al **140**; se preferisci addentrarti nell'entroterra dell'isoletta vai al **522**. In caso tu decida di tornare alla *Coccinella* e continuare il viaggio verso Ismanias, vai al **424**.

272

Spazzi via il cadavere dell'Accolito Ulkhan ed esci di corsa dalla battaglia, prendendo il primo cavallo libero per partire al galoppo, pregando gli dei perché i miliziani abbiano la meglio. Sul campo sono sparsi i corpi di numerosi difensori di Nyrad, ma anche di molti nemici: l'esito è tutt'altro che scontato, a differenza di quanto temevi.

Impieghi più di un'ora a raggiungere le mura, dovendo evitare gli scontri con le truppe Ulkhan vaganti e dovendo prestare aiuto a numerosi soldati e civili in difficoltà. Individui con una certa fatica la sagoma che ti ha descritto il generale, ma per fortuna la parola d'ordine è quella giusta, e fa scattare una minuscola porticina nelle mura. All'esterno la strada è completamente libera: sproni il cavallo e parti a tutta velocità, allontanandoti dalla città in fiamme. Copiose lacrime scorrono sulle tue guance al pensiero dei poveri innocenti che hanno perso la vita questa notte, ma ormai non puoi più nulla. L'unico gesto che hai la possibilità di compiere è dare il massimo valore al loro sacrificio, e per farlo devi portare a termine la missione. Ismanias non è lontana: se lo stallone terrà l'andatura, presto sarai in vista dei villaggi circostanti.

Perdi 2 punti di Mana. Vai al **396**.

273

Anche il secondo brigante cade a terra sotto i tuoi colpi. Il grasso ladro ora è un fascio di nervi e trema per la paura: si alza in piedi puntandoti contro il pugnale, ma si guarda attorno cercando una via di fuga per salvarsi la pelle. La ragazza vi guarda come ipnotizzata, incapace di alzarsi da terra:

"Scappa! Ci penso io a lui!"

Finalmente la giovane recupera il controllo, e si alza in piedi per fuggire via nel bosco. Ora puoi concentrarti sull'eliminazione di quest'uomo indegno:

BRIGANTE GRASSO: Abilità 7 Resistenza 16

Se vinci il Combattimento vai al **39**.

274

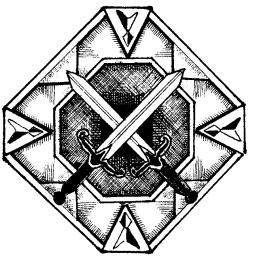
Arretri di un passo, evitando la falce del Maestro del Nulla, e sfili dalla Sacca il frammento dello specchio, sollevandolo davanti a te. Trasmoris rimane quasi paralizzato nell'osservare i suoi lineamenti disfatti, e trema di rabbia e di dolore: ne approfitti per avanzare e sferrargli un colpo micidiale, che lo colpisce alla base del collo.

Lancia un dado e aggiungi 4: sottrai il risultato al punteggio di Resistenza di Trasmoris. Se è ancora vivo, torna al **268** e continua il Combattimento, altrimenti vai al **50**.

275

La presa è troppo forte. Mentre il soldato Ulkhan sogghigna per la gioia di aver mietuto l'ennesima vittima con la sua garrota, ti accasci a terra privo di vita.

La tua avventura si conclude qui.



276

Non sei abbastanza scattante: il tuo aggressore ti piomba addosso e ti colpisce violentemente alla nuca con un oggetto metallico, per poi sfuggire a nascondersi dietro il baule e cominciare a sbraitarti contro.

Perdi 3 punti di Resistenza. Vai al **370**.

277

Tenti di far girare il pomello in tutti i modi, ma non c'è verso di smuoverlo. Provi anche a dare una spallata alla porta, ma purtroppo questa non cede, e riesci solamente a causarti una botta alla clavicola.

Perdi 2 punti di Resistenza. Se vuoi esplorare la sala delle riunioni vai al **47**; in caso invece tu preferisca salire le scale, procedi al **354**.

278

Ti fiondi nel corridoio e ti lanci all'attacco contro le sentinelle, sperando che di sotto nessuno senta i rumori della battaglia:

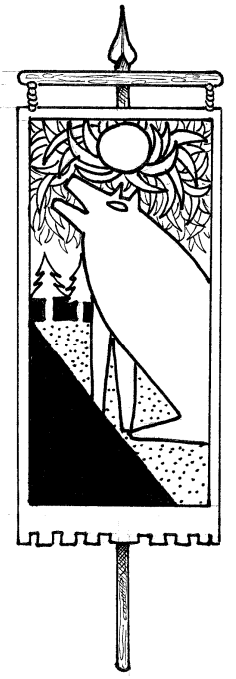
SENTINELLA 1: Abilità 9 Resistenza 17
SENTINELLA 2: Abilità 10 Resistenza 15

Se hai scelto il duello come prima opzione, allora puoi sottrarre 2 alla Forza d'Attacco di entrambe le guardie per i primi due scontri, perché devono ancora sfoderare le loro spade. Se vinci, puoi proseguire al **191**.

279

Un torrente di fuoco si sprigiona dal pavimento, circondando l'Antico in una morsa infernale. La creatura sibila di terrore e odio nei tuoi confronti, ma non può nulla per fermarti. Mentre l'Antico agita i tentacoli cercando di spegnere le fiamme ti tuffi verso il tunnel dal quale sei sceso, pronto a riprendere la via della superficie e lasciarti alle spalle questo sito maledetto.

Aggiungi 1 punto di Esperienza. Puoi proseguire la tua missione andando al **157**; se eri sceso con l'ausilio della *Levitazione* devi rilanciare l'Incantesimo per risalire: se non puoi rilanciarlo, la tua avventura termina qui.



Giri il pomello ed entri: per un attimo temi che qualcuno ti stia per saltare addosso, ma tiri un sospiro di sollievo quando scopri che si tratta soltanto di un manichino metallico, posato alla parete di fronte alla porta. La finestra è aperta, e le tende svolazzano al vento, mentre ti guardi attorno alla ricerca di qualcosa di interessante.

L'alloggio è arredato in modo molto elegante, e pur non essendo di grandi dimensioni ha tutta l'impressione di essere molto comodo e accogliente. Vicino all'ingresso è collocato uno scrittoio ricolmo di documenti e soprattutto di progetti e planimetrie concernenti un marchingegno dalla forma trapezoidale. Ne raccogli una per osservarlo meglio, e sotto i fogli trovi una scheda di vetro sottilissimo, cosparsa di venature colorate: non hai idea della sua funzione, ma pare utile. Te la metti in tasca e fai per uscire, ma alle tue spalle si ode un rumore simile a uno sbuffo: gli occhi del manichino si sono improvvisamente accesi, e l'automa si sta muovendo nella tua direzione con le braccia protese in avanti:

AUTOMA: Abilità 10 Resistenza 20

Puoi tentare la fuga dopo aver ridotto la sua Resistenza a 8 o meno, non prima. Ogni attacco a distanza compiuto prima del duello, eccetto il *Fulmine*, causerà un danno diminuito di 2 punti rispetto a quello indicato dai dadi. Se vinci il Combattimento, o riesci a fuggire, ricorda di segnare la scheda di vetro sul Registro, e continua al **416**.

281

Raccogli tutte le tue forze e spingi di lato il coperchio del sarcofago. Una zaffata d'aria fetida ti riempie immediatamente le narici, costringendoti ad arretrare, ma mentre ti strofini gli occhi e tossisci per liberarti da ciò che hai respirato scopri con orrore che sta accadendo qualcosa di molto più allarmante: una nube di vapore verdastro si solleva dal fondo dell'arca e inizia ad aleggiare attorno a te, prendendo progressivamente una forma vagamente umana. Mentre arretri verso la parete, lo spettro lancia un urlo lancinante, che ti fa accapponare la pelle, ma non hai scelta: se vuoi cavartela devi reagire immediatamente.

Se possiedi la Caratteristica Speciale *Esorcismo* e vuoi provare a esorcizzare lo spettro vai al **340**, altrimenti non ti rimane altra strada che provare a combattere. Vai al **193**.

282

La guardia prova in tutti i modi a divincolarsi, ma alla fine è costretta a cedere, e crolla a terra svenuta. Trascini il cadavere in un angolo e ti nascondi dietro un bidone prima che l'altro abbia modo di capire cosa stia succedendo; non appena si rende conto della scomparsa del compagno, il soldato accorre nella tua direzione. Quando si abbassa per verificare le condizioni dell'altro, esci dal tuo nascondiglio sfoderando la tua arma e ti prepari a colpirlo finché è ancora vulnerabile:

SOLDATO 2: Abilità 10 Resistenza 15

Dato che è stato colto di sorpresa, puoi ridurre di 2 la Forza d'Attacco del tuo avversario per il primo scontro. Se vinci, hai strada libera per l'ingresso al palazzo. Vai al **378**.

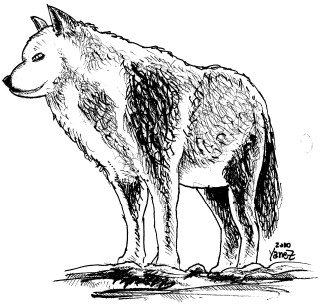
283

Gli uomini del tuo battaglione hanno già le armi in pugno, e non aspettano altro che si presenti il momento della battaglia. Uscire allo scoperto troppo presto sarebbe inutile e rischioso: i cunicoli sono un labirinto, potreste perdervi e lasciare campo libero agli Ulkhan, ma se aspetterai l'arrivo dei nemici potrai dar loro filo da torcere: in questi anfratti non potranno far valere la loro superiorità numerica, e se i rinforzi del generale Orghoz non tarderanno a giungere potrete ricacciarli indietro e sventare il loro piano.

Circa venti minuti dopo sentite un rumore di passi: una colonna di uomini armati, a occhio e croce una ventina, si fa largo nei cunicoli e raggiunge la stanza di fronte a voi. È il momento di partire all'attacco: dai l'ordine di battaglia, e uno a uno i soldati di Nyrad saltano fuori dal muretto crollato e si avventano sui nemici, che vengono colti di sorpresa. Riesci ad abbatterne due in pochi colpi, poi si fa avanti un ometto armato di spada corta, che evita i primi colpi con una agilità impressionante:

LADRO ULKHAN: Abilità 10 Resistenza 17

Possiede la Caratteristica Speciale *Rappresaglia*, per cui devi raddoppiare i danni che eventualmente ti infliggerà nei primi due scontri. Se vinci, vai al **78**.



284

Credi di aver capito quello che ci vuole per mettere a freno i bollenti spiriti della ragazza: la fissi dritta negli occhi e mormori sottovoce le parole dell'Incantesimo; la giovane ti fissa perplessa, arretrando verso la parete dietro di lei, ma non riesci ancora a renderti conto se il tuo intento sia riuscito o meno.

Verifica come al solito Testando la tua Abilità se il sortilegio abbia avuto effetto. Se è così va al **429**, altrimenti al **527**.

285

Il viaggio prosegue senza ulteriori intoppi fino a sera. Quando il sole scompare dietro le ultime file di alberi decidi che è giunto il momento di compiere una sosta per riposare. Ti accampi al margine del sentiero, vicino a un masso abbastanza grande da proteggerti dal vento freddo della sera; lo stomaco brontola furiosamente, purtroppo però non hai modo di riempirlo con i succulenti manicaretti di Loreena, e devi accontentarti di ciò che offrono le tue provviste. Non ti arrischi a tenere acceso un focolare: appena calano le tenebre ti rifugi sotto il mantello e cerchi di chiudere gli occhi e riposare il più possibile.

Se hai mangiato ricordati di cancellare il pasto dal Registro, altrimenti perdi 2 punti di Resistenza. Dopodiché, per sapere se qualcosa disturberà la tua quiete notturna lancia un dado e segui le istruzioni indicate dal risultato:

1-3: nessun incontro; puoi recuperare 4 punti di Resistenza.
4-5: durante la notte vieni attaccato da un pipistrello, che ti si avventa contro mordendoti un braccio, facendoti perdere 2 punti di Resistenza:

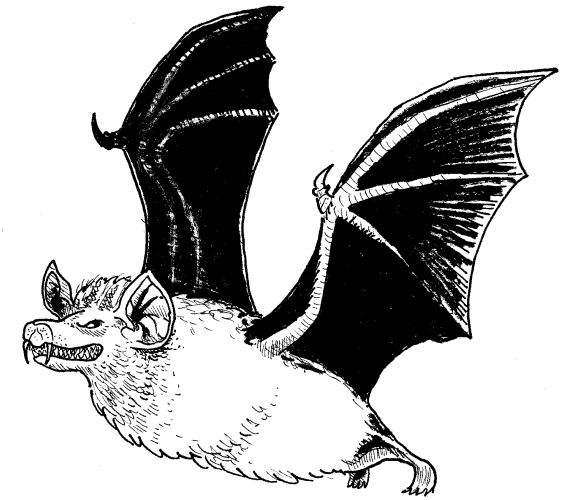
PIPISTRELLO: Abilità 5 Resistenza 6

Se possiedi una lanterna o una torcia di legno puoi provare ad accenderla per scacciarlo via prima del Combattimento: per farlo Testa la tua Abilità, togliendo 1 all'esito del lancio se sei un Ladro o un Accolito. Se hai successo il pipistrello se ne vola via spaventato, e riesci a cavartela perdendo unicamente i 2 punti di Resistenza sopra indicati.

6: all'improvviso vieni svegliato da un ululato. Balzi in piedi in allerta, e fai appena in tempo a raccogliere la tua arma quando dalle profondità del bosco spunta la sagoma di un felino dagli occhi luccicanti, che ti balza alla gola per sbranarti:

FELINO: Abilità 7 Resistenza 10

Se alla fine dell'eventuale duello sei ancora vivo puoi riposare ancora un po', recuperando 2 punti di Resistenza. Vai al **79**.



286

Mentre i pannelli laterali iniziano a sfaldarsi e staccarsi dalla loro sede, lasciando varie crepe e varchi nella gabbia esterna della macchina volante, ti avventi sui comandi cercando di capire come fermarla. Premendo un pulsante verde si apre uno scomparto laterale, da cui fuoriesce un sacco rosso con disegnato un paracadute stilizzato: forse hai trovato un modo per sfuggire alla morte, ma non puoi metterti in salvo finché non sarai sicuro di aver sventato la minaccia che incombe sugli abitanti della capitale.

Di fronte a te è collocato uno sportello di vetro, oltre il quale scorgi distintamente le sagome degli alti edifici di Walhassa, distanti non più di due miglia: tra pochi secondi la nave si schianterà su di essi, causando un'esplosione letale per chissà quanti innocenti. C'è una sola speranza per evitare questa fine orribile: far virare la macchina verso ovest, per farla cadere nel lago Sulanwel.

Lancia un dado e somma al risultato i tuoi attuali punteggi di Abilità e Mana. Al punteggio apporta poi queste eventuali correzioni:

- Se la tua Resistenza attuale è 20 o più aggiungi 1
- Se la tua Resistenza attuale è 10 o meno togli 1
- Se hai raggiunto il Livello 7 aggiungi 2
- Se possiedi una tra le Caratteristiche Speciali *Adrenalina*, *Evasione*, *Meditazione* o *Frantumazione*, oppure se lanci con successo l'Incantesimo *Manipolazione*, aggiungi 2
- Se possiedi una zanna di tigre aggiungi 1
- Se possiedi la spilla della tua Gilda aggiungi 3
- Se non sei riuscito a impedire l'esplosione dell'ordigno sulla capitale togli 4

Se il totale conclusivo è 22 o più vai al **550**, altrimenti al **356**.

Il palazzo del governo è situato a non più di un miglio di distanza: è facilmente riconoscibile a causa dell'ampia cinta muraria che lo circonda, rendendolo quasi una sorta di cittadella nella città, e dall'alta torre che sorge al suo interno, svettando nei cieli di Zaix come un faro nella nebbia.

Tutt'attorno si trova un discreto numero di guardie, intente a pattugliare le strade e regolare l'accesso al palazzo, costituito da un cancello a forma di arco. Osservi di nascosto per una buona mezz'ora la situazione; all'interno si devono trovare parecchie persone, perché molte delle stanze hanno le finestre illuminate, e poco fa è stato lasciato passare un carro che trasportava una gran quantità di sacchi di farina, probabilmente indirizzati alla cucina della cittadella del governo. A un certo punto, da una via laterale emergono due uomini vestiti di tutto punto e visibilmente alticci, uno basso e tozzo e l'altro alto e slanciato, con un mento affilato, che iniziano a giocherellare con delle spade in mezzo alla strada, spaventando le ultime persone che ancora sono alle prese con il proprio lavoro: le guardie però si limitano a indicare il cancello ai due, che rivolgono loro una serie irripetibile di improperi. Prima di entrare, uno di loro si ferma a guardare dritto negli occhi una delle guardie:

"Che Shaigan ti maledica, schifoso uomo di latta!"

Sia lui che il compare scoppiano a ridere, e scompaiono dietro la cancellata, lasciando le guardie in preda alla rabbia.

Se sei un Ladro vai al **239**, altrimenti al **386**.

288

Yanus pare un po' perplesso, ma non fa nulla per impedirti di salire sull'albero accanto, dove avevi notato altri preziosi frutti dorati. Sei quasi arrivato in cima, quando senti uno strillo animalesco e una scimmia ti salta addosso da un ramo più alto, tentando di graffiarti il volto. Cerchi di scansarla ma questa pare non voler demordere: evidentemente non sopporta che qualcuno tenti di sgraffignarle il suo buon pranzo.

SCIMMIA: Abilità 7 Resistenza 12

Devi togliere 2 alla tua Abilità per questo scontro, dato che combatti avvinghiato al tronco dell'albero, e sei stato colto di sorpresa, per cui non puoi compiere nessuna azione prima del Combattimento. Alla fine di ogni scontro lancia un dado: se ottieni 5 o 6 cadi dall'albero, causandoti una fastidiosa pacca alla schiena, e perdi 5 punti di Resistenza e 1 di Abilità. Se non altro, se dovessi cadere la scimmia non ti seguirà, e il Combattimento avrà termine. Se succede questa eventualità, o riesci ad avere la meglio contro la bestiola, non puoi comunque aggiungere alcun punto alla tua Esperienza per la vittoria. Per continuare la tua avventura, se preferisci addentrarti nell'entroterra dell'isoletta vai al **522**, mentre in caso tu decida di tornare alla nave e continuare il viaggio verso Ismanias, continua al **424**.

289

Il comandante getta via la spada e si fa passare un'asta di legno dai suoi compagni, senza mai toglierti gli occhi di dosso. Vi muovete lentamente in cerchio, sotto gli incitamenti dei soldati al loro comandante. Il tuo avversario sembra voler attendere che sia tu a partire per primo all'attacco, e si mantiene in posizione difensiva, tenendo l'asta davanti a sé a protezione della parte superiore del

corpo; sembra essere molto sicuro di sé, ma al tempo stesso emana una grande serenità e un senso di concentrazione che fatichi a comprendere. Mentre stai riflettendo su quale sia la tattica migliore, il comandante fa un gesto col capo a un soldato, che annuisce e gli lancia una balestra: con una agilità impressionante il tuo avversario la afferra al volo e ti scaglia una freccia. Non ti aspettavi questo attacco: ti butti di lato più velocemente che puoi, sperando che il dardo non vada a segno.

Testa l'Abilità del comandante Ulkhan, aggiungendo 2 al risultato dei dadi se la tua Resistenza è 20 o più e togliendo 1 se è 15 o meno. Se fallisce il colpo va a vuoto, e puoi cominciare direttamente il duello: dato che nel primo scontro il comandante non ha la spada in pugno, puoi togliere temporaneamente 2 punti alla sua Abilità. Se invece il lancio ha successo il colpo va a segno: lancia un dado, aggiungi 3 e sottrai il totale dal tuo attuale punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, puoi iniziare il duello:

COMANDANTE ULKHAN: Abilità 10 Resistenza 28

Il tuo temibile nemico è un Accolito. Possiede la Caratteristica Speciale *Fuoco Mistico*, per cui devi aggiungere 2 a ogni danno che ti infliggerà se la sua Resistenza scende a 12 punti o meno. Si avvale anche la Caratteristica Speciale *Cicatrizzazione*, per cui ogni danno che gli infliggi viene ridotto di 2 punti. Non puoi fuggire. Se riesci a vincere il duello vai al **366**.

290

Il boato è assordante: l'Yglob sibila di dolore e di rabbia, e viene scagliato all'indietro nell'aria, precipita nella valle e scompare dalla tua vista. La struttura trema sotto l'influsso dell'onda d'urto dell'esplosione, e ondeggia pericolosamente:

senza pensarci su due volte, raccogli la Sacca e parti di corsa lungo l'antico ponte per raggiungere l'altra estremità prima che crolli tutto, ma quando sei quasi in fondo percepisci un gorgoglio, e un fiotto di bava verdastra cade a pochi centimetri dai tuoi piedi; fai appena in tempo a voltarti per vedere la sagoma dell'Yglob riemergere dal fianco del ponte, il corpo devastato dalle ustioni e un occhio accecato, ma ancora più furioso di prima. Un altro getto di liquido parte verso di te, e stavolta evitarlo sarà questione di pura agilità.

Cancella l'Esplosivo dal Registro. Testa la tua Abilità, sottraendo 1 al risultato dei dadi se sei un Ladro oppure se sei un Accolito e possiedi la Caratteristica Speciale *Voce della Natura*. In caso la prova vada a buon fine vai al **346**, altrimenti al **145**.

291

Provi a salire sull'albero, guidato dai consigli di Yanus, ma quando sei giunto a circa tre metri di altezza improvvisamente metti il piede su un ramo pericolante e scivoli a terra. Yanus corre verso di te per sincerarsi delle tue condizioni, ma fortunatamente non è nulla di grave: hai solo preso una botta alla schiena, che ora ti duole parecchio, ma nel complesso ti è andata bene.

Perdi 5 punti di Resistenza e 1 di Abilità. Se vuoi puoi ritentare la scalata, togliendo 2 al risultato dei dadi vista l'esperienza precedente, ma ogni volta che cadrai subirai un danno di altri 5 punti di Resistenza. Se riesci a salire con successo sull'albero vai all' **87**; se preferisci abbandonare questa idea e addentrarti nell'entroterra procedi al **522**. In caso tu invece decida di tornare alla nave vai al **424**.

292

Il colpo affonda nella spalla dell'individuo, facendolo rovinare a terra. Prima che abbia il tempo di reagire ti avventi contro di lui, immobilizzandolo e tappandogli la bocca per impedirgli di urlare. La ferita è solo superficiale, ma il tizio continua a piangere come una donnicciola, bofonchiando lamenti e tiepide richieste a non ucciderlo.

"Non ho nessuna intenzione di farle del male. A patto che mi dica ciò che mi interessa..."

Prosegui al **154**.

293

Durbal avanza minacciosamente, brandendo il bastone davanti a sé.

"Non è mai troppo tardi per ravvedersi e tornare nel sentiero..."
"Oh, ci mancava solo la paternale... e da un marmocchio, per giunta..."
"L'età non conta - lo incalzi - quando ci sono in ballo questioni come la salvezza di un intero regno. Credi che i tuoi antenati siano orgogliosi di ciò che stai tentando? Delle forze con cui ti sei alleato?"

L'alone violaceo della Chiave delle Anime, scintillante come non mai, pare ancora più minaccioso, come se avesse compreso le tue parole e cercasse di difendersi. Per un attimo Ak Durbal trema e fa un passo indietro, osservando il cristallo sfaccettato:

"Il potere... non si può rinunciare a un potere del genere..."
"Certo che si può. Basta volerlo."
"La macchina vola grazie alla sua volontà..."

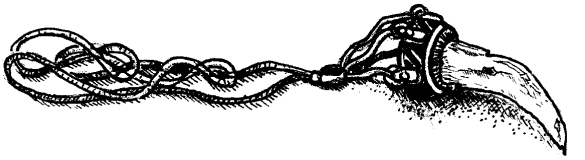
"Ma si può farla scendere, e porre fine a questo delirio..."

Negli occhi del comandante supremo degli Ulkhan riconosci per la prima volta un aura di perplessità: le atrocità commesse negli ultimi mesi sembrano calate d'un tratto sulla coscienza dell'uomo, impossessandosi della sua volontà... ma è solo un breve istante: non appena scorgi nei suoi occhi scuri la fulgida, terribile luce della gemma infernale, la stessa che aveva rapito la coscienza di Loreena davanti alla Porta dei Mondi, comprendi che non c'è speranza di convincerlo. Di nuovo concentrato su di te, riprende ad avvicinarsi con l'arma stretta in pugno. La schermaglia lo ha indebolito, ma la sua volontà di distruggerti è rimasta intatta:

"Sarò signore di Sirdania... e *lei* ti avrà!"

AK DURBAL: Abilità 11 Resistenza 22

Essendo Maestro nell'uso della propria speciale arma, il signore degli Ulkhan infligge 1 punto di danno in più ogni volta che ti colpisce. A causa dell'influsso malefico della Chiave delle Anime devi sottrarre 1 punto alla tua Resistenza per ogni scontro del Combattimento, a meno che tu non possieda una zanna di tigre o la Caratteristica Speciale *Protezione Divina*. Non puoi fuggire. Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno, vai immediatamente al **546**.



Procedi verso il centro città, incontrando altri gruppi di sbandati e incrociando i primi segni dei danni, finché non raggiungi il punto in cui si è propagato l'incendio. Un alto edificio è in preda alle fiamme, ma nessuno interviene per spegnerle: ai suoi piedi è in corso una feroce battaglia tra gli uomini di Orghoz e gli Ulkhan, che sono almeno tre volte più numerosi. Ciò che vedi ti basta per capire perché il generale sia stato soprannominato il Giaguaro di Ferro: sta lottando con una furia inaudita, menando da ogni parte l'unico braccio contro i nemici che lo circondano, mostrando anche una grandissima destrezza. Non credi purtroppo che gli sarà sufficiente: nonostante l'arrivo del tuo battaglione, i miliziani perderanno la battaglia, è solo questione di tempo.

"Vattene!"

Il generale ti lancia un grido e si avvia di corsa verso di te: è sporco di sangue e madido di sudore, ma non sembra intenzionato a cedere.

"Voglio aiutarvi!"
"Salvarti è il miglior modo per aiutarci. Nell'angolo nord-est delle mura è dipinta una testa di toro: di' la parola *Cernunnos*, e si aprirà la porta segreta che ti permetterà di fuggire a questa devastazione."
"Ma io..."
"Muoviti, è un ordine!" esclama furente, puntandoti lo spadone alla gola.
"Grazie, generale..."
"Non preoccuparti, ne ho viste di peggio..."

Senza aspettare una risposta, compie un balzo e affonda la spada nel petto di un nemico che stava cercando di prendere la mira con il pugnale per colpirlo a distanza. Fai per partire alla volta dell'altro lato della città, ma un Accolito Ulkhan ti

sbarra la strada, cercando di colpirti con la sua asta:

ACCOLITO ULKHAN: Abilità 10 Resistenza 10

Possiede la Caratteristica Speciale *Fuoco Mistico*, pertanto può aggiungere 2 punti a ogni danno che ti infliggerà. Se vinci, vai al **272**.

295

Provi a salire sull'albero aggrappandoti strettamente alla corda e puntellandoti alla corteccia, e dopo qualche minuto di sforzi riesci finalmente a raggiungere la zona che avevi notato da terra. Sembra che qualcuno abbia trovato riparo all'interno di questo incavo, riparandosi in qualche modo con le fronde più alte. In fondo al piccolo spazio si trova un baule di legno scuro cosparso di graffi e tagli, e da ogni parte sono sparsi frammenti di carta, pergamene scritte in varie lingue e

boccette di inchiostro. Proprio davanti a te, poco oltre il gancio a cui è aggrappata la corda con cui sei salito, si trova un piccolo specchio di forma ovale, coperto solo in parte da un panno lercio. Fai per avvicinarti all'oggetto quando senti un grido e un'ombra cala su di te dall'alto.

Testa la tua Abilità, e se sei un Ladro o un Guerriero sottrai 1 dal risultato. Se hai successo vai al **71**, altrimenti al **276**.

296

Non avevi mai visto un'arma del tipo che stringe tra le mani Durbal, e temi ti possa mettere in difficoltà: se riuscissi a strappargliela prima del duello, la sua capacità di sfidarti sarebbe radicalmente ridotta. Hai deciso: parti all'attacco sferrando una serie di rapidi colpi frontali, parati senza problemi dal comandante degli Ulkhan, poi ti scansi di lato e allunghi la mano libera per togliere il controllo dell'arma a Durbal.

Confronta la tua Forza d'Attacco con quella di Durbal (ha Abilità 12), sottraendo 2 al tuo totale come di consueto quando applichi questa Caratteristica Speciale: se hai successo vai al **128**, altrimenti non ti resta che continuare il duello normalmente, andando al **304**.

297

"Avete provato concretamente a fermarla?"
"È più complicato di quel che pensi - sbotta Hadriana, un po' stizzita dal tuo commento - quella furbastra si è barricata nella villa in cima alla collina, e non c'è modo di salire. La sua guardia personale pattuglia giorno e notte l'unica via d'accesso, e qualunque temerario che cercasse di scalare sull'altro versante si troverebbe in bella vista: quei bastardi non ci metterebbero due secondi a trasformarlo in un

puntaspilli, te lo garantisco."
"Ma qualcosa dovete pur fare..."

Hadriana alza le spalle sconsolata.

"Se non la si contraddice, non è così pericolosa. Facciamo una vitaccia, ma c'è chi sta peggio... possiamo solo sperare che le Gilde ci vengano in aiuto in qualche modo."

Se sei un Mago vai al **68**, altrimenti al **359**.

298

La cerimonia ha termine pochi minuti dopo, in un altro scroscio di applausi. Ben presto hanno inizio le danze, e Lacrima del Tempo ti vuole al suo fianco per tutta la durata del banchetto; dopo aver declinato per l'ennesima volta l'offerta di danzare con una delle tante ragazze Ujter, confidi al capo villaggio la tua intenzione di andarti a riposare in vista della ripresa del viaggio. Torni alla tenda e ti corichi cercando di non far caso alla musica assordante che proviene dall'esterno, e alla fine riesci a prendere sonno.

Recupera 2 punti di Resistenza. Vai al **70**.

299

Durbal ti osserva con un'aria quasi pietosa, accarezzando la lama della sua speciale arma:

"Anch'io sono un Paladino, sai? O forse dovrei dire che lo ero... ho ripudiato la mia Gilda molto tempo fa, per accogliere i precetti delle altre e accrescere a dismisura la mia conoscenza."
"Hai dimenticato cosa significhi l'onore!"
"Assolutamente no! Anzi, direi il contrario: l'ho compreso

appieno, svelando la sua vera essenza: l'onore è il diritto a ottenere il proprio posto nel mondo, rispettando la volontà degli dei e seguendo il cammino che il fato ha voluto per noi..."
"Credi sia il destino ad averti chiamato a causare tutte quelle morti? A distruggere un'intera città?"
"Sei troppo ottuso per capirlo... ma non mi interessa. *Lei* ti vuole, la senti? Ti sta chiamando..."

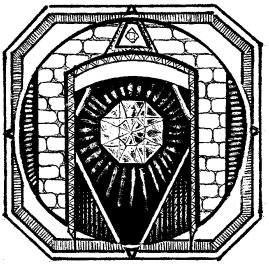
Se hai un pugnale, possiedi la Caratteristica Speciale *Lancio Letale* e vuoi usarla, vai al **485**; se possiedi entrambe le Caratteristiche Speciali *Duello* e *Impeto di Battaglia* vai al **323**; in caso contrario, procedi al **304**.

300

Presto il cammino si fa più accidentato, ma il percorso continua a essere solcato dalle tracce dei carri, cosa che ti fa sperare che più avanti il percorso migliori; come se non bastasse, verso mezzogiorno una fitta pioggerella comincia a cadere, disturbando ancora di più il tuo viaggio. Ti ripari come puoi con l'ausilio del mantello, badando bene a proteggere la Sacca perché gli oggetti che contiene, soprattutto le provviste, non si rovinino a causa del maltempo.

Procedi in mezzo alle pozzanghere per un altro paio d'ore, accompagnato soltanto dal suono del vento che stormisce tra le fronde degli alberi, che diventano sempre più radi man mano che ti allontani dal bosco di Gaum. Finalmente un paio d'ore dopo le nuvole si diradano, lasciando spazio a un bel sole; ti fermi a bordo strada per rifocillarti, ma vieni interrotto da un urlo lancinante proveniente dal sottobosco.

Se vuoi cercare di scoprire cosa stia accadendo vai al **214**, altrimenti continua il viaggio al **502**.



301

Improvvisamente la ragazza si trova avvolta in un turbine ghiacciato, rimanendo immobilizzata. Ti avvicini lentamente, e le strappi di mano il blocco di appunti. Scopri che è vergato con una calligrafia minuta e precisa, attorno alla quale compaiono una miriade di piccole chiose vergate da un'altra mano, che ha provveduto ad annotare espressioni del tipo "interessante", "da rivedere", "da imparare", "utile contro nemici" e simili. Ora che appare inerme provi una certa compassione per lei: si tratta di una giovane traviata da idee che crede solamente di conoscere, dalle voci di un mondo che forse non ha voluto ascoltare nel modo giusto... O forse, si tratta solo della straordinaria somiglianza con la gentile sorella...

D'un tratto, Brinhild compie uno scatto all'indietro e manda in frantumi la cortina ghiacciata.

"Come hai osato sfidarmi!"
"Stai calma, non puoi farmi più nulla ora..."
"Ne sei convinto?"

Si china a terra, ed estrae dallo stivale destro un pugnale dalla lama arcuata:

"Ora lo scopriremo!"

BRINHILD: Abilità 11 Resistenza 22

Ti ha colto di sorpresa, pertanto non puoi compiere nessuna azione prima del duello. All'inizio di ogni scontro, lancia un dado per scoprire se la ragazza sceglierà di combattere o di lanciare un sortilegio, ed eventualmente quale:

1-2: combattimento normale
3-4: *Rapidità*
5: *Lampo accecante*
6: *Armatura di Luce*

Per verificare se la magia ha effetto, Testa la sua Abilità allo stesso modo in cui agisci quando devi verificare l'efficacia dei tuoi sortilegi. Brinhild può lanciare ciascun Incantesimo solo una volta: in caso nel lancio di dado dovesse risultare nuovamente una magia già usata, combatti normalmente. Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno, vai al **189**.

302

Ti avventuri con cautela nella stanza, e fai un gesto di saluto all'uomo: non appena ti vede, salta in piedi e comincia a gridare come un forsennato. Tenti di tranquillizzarlo dicendogli che non vuoi fargli del male, ma questo si avventa contro una delle porte e preme un pulsante rosso: la porta si spalanca e due cani corrono subito verso di te cercando di azzannarti alle caviglie:

SEGUGIO 1: Abilità 8 Resistenza 10
SEGUGIO 2: Abilità 7 Resistenza 11

Se possiedi la Caratteristica Speciale *Voce della Natura* ricordati di aggiungere 1 alla tua Forza d'Attacco, così come se possiedi la Caratteristica Speciale *Assedio*. Se vinci, vai al **260**.

Mastro Gifuz riprende immediatamente la parola:

"L'ingresso al villaggio è da molto tempo negato a coloro che casualmente finiscono per ritrovarsi sulla nostra strada; tuttavia, se la tua immagine è comparsa sulla superficie della pietra, ciò significa inequivocabilmente che sei destinato a grandi imprese, e forse sarai in grado di eliminare la minaccia che incombe su di noi da troppo tempo: il Maestro del Nulla."
"Il Maestro del Nulla?"
"Il suo vero nome è Servius Trasmoris, ma siamo in pochi a ricordarlo. Un tempo era un valoroso cavaliere, comandante di uno degli eserciti della Gilda dei Paladini e membro di spicco del consiglio della Gilda stessa. Un giorno fu mandato a combattere in territori lontani... e in lui accadde qualcosa. Divenne crudele, troppo spietato persino nei confronti dei suoi compagni d'arme. Le Gilde lo cacciarono dal fronte e lo spedirono qui, a finire i suoi giorni come capo villaggio in uno sperduto sobborgo lontano dai fasti di corte e dalla gloria di guerra. Ero qui quando arrivò, cinquant'anni fa, accolto dalla gente come un eroe. All'epoca certe voci non erano ancora giunte, ma pochi mesi dopo la sua natura fu messa a nudo, allorché iniziarono le sparizioni..."

L'anziano interrompe il suo racconto posando lo sguardo su Tauros: solo ora noti che il volto del ragazzo è cosparso di lacrime e scosso dai singhiozzi. Mastro Gifuz posa dolcemente una mano sulla spalla del giovane e prosegue il racconto:

"Di quando in quando scomparivano delle persone. Inizialmente si pensò che si trattasse di semplici fughe verso le grandi città, considerando soprattutto il fatto che in questi casi erano coinvolte principalmente persone povere e senza famiglia, ma alla lunga ci si rese conto che il Maestro - come

iniziava a farsi chiamare - nascondeva qualcosa. All'inizio si era integrato ottimamente nella comunità, ma dopo le prime sparizioni le sue comparse in pubblico si fecero sempre più rare. Passavano intere settimane senza che si avesse alcuna traccia della sua presenza; eppure, dal suo maniero la notte spesso giungevano strani rumori e le finestre venivano illuminate all'improvviso da luci di lanterne. Un giorno, una delegazione composta da alcuni degli uomini più importanti della comunità si diresse da Trasmoris per discutere della faccenda delle sparizioni... e di loro non si ebbe più notizia. La gente era terrorizzata, e cominciarono le prime fughe, ma dopo che qualche famiglia ebbe lasciato il villaggio arrivò da un giorno all'altro la nebbia, che ancora oggi cala all'improvviso sulle nostre case e le separa dal mondo circostante, soffocando tutto ciò che incontra, come ebbero modo di scoprire i malcapitati che cercarono di avventurarsi al suo interno. Molti furono trovati morti al confine del villaggio, altri scomparvero per sempre."
"E cosa vi dice che non siano riusciti a fuggire?"
"Perché diventa più giovane..."

Entrambi vi voltate verso Tauros. Il ragazzone arrossisce di vergogna e cala lo sguardo, ma riprende subito la sua spiegazione:

"Ogni volta che scompare qualcuno, poi il Maestro diventa più giovane... quando è scomparso Billy, il giorno dopo la mugnaia Nala ha visto il Maestro al laghetto, e ha detto che sembrava vent'anni più giovane..."
"È così - conferma Mastro Gifuz - e non sappiamo come sia possibile. Senza dubbio si tratta di qualche oscura magia che lo tiene vivo e in forze, mentre il villaggio muore giorno dopo giorno... Tu non fai parte di questa terra, se partissi domani all'alba potresti riuscire a lasciarla senza incappare nella nebbia, ma il nostro destino è legato a te..."

I tuoi interlocutori rimangono in silenzio, in attesa della tua decisione.

Se sei un Paladino vai al **77**, altrimenti al **375**.

304

Ak Durbal, il comandante dei Lupi Bianchi, si lancia all'attacco come una furia. Ti bastano un paio di scontri per comprendere che si tratterà di un duello all'ultimo sangue, dal quale uno soltanto uscirà vincitore: c'è in palio non soltanto l'onore personale, ma la salvezza di tutto il regno. La Chiave delle Anime continua a pulsare, scintillando alla luce delle armi che si scontrano:

AK DURBAL: Abilità 12 Resistenza 26

Essendo Maestro nell'uso della propria speciale arma, il signore degli Ulkhan infligge 1 punto di danno in più ogni volta che ti colpisce. È immune alle Caratteristiche Speciali *Aura di Carisma*, *Attacco Mortale, Scherma* e *Corruzione*, di qualsiasi livello, così come a tutti gli Incantesimi di Livello 1 eccetto lo *Scudo*, *Saetta* e *Fulmine*, ed è particolarmente resistente all'Incantesimo *Clone*: se vuoi utilizzarlo con successo devi lanciarlo due volte, Testando la tua Abilità due volte in successione con le stesse modalità. A causa dell'influsso malefico della Chiave delle Anime devi sottrarre 1 punto alla tua Resistenza per ogni scontro del Combattimento, a meno che tu non possieda una zanna di tigre o una tra le Caratteristiche Speciali *Refrattarietà* e *Protezione Divina*, o in alternativa finché sei sotto l'effetto della *Armatura di Luce*. Non puoi fuggire. Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno, vai immediatamente al **546**.

305

"C'è un mostriciattolo che si aggira per il paese..."
"Un mostriciattolo?"
"Sì, una creaturina strana... sta spaventando tutti... Mi stava seguendo, dev'essere qui vicino..."

I tre sembrano piuttosto perplessi, ma per il momento nessuno attacca. Mentre si consultano tra di loro, cercando di vagliare la situazione, hai modo di pronunciare a bassa voce la formula del sortilegio, sperando di riuscire nel tuo intento nonostante le circostanze non siano le più favorevoli per la concentrazione.

Testa la tua Abilità come di consueto per scoprire se il sortilegio abbia effetto: se è così vai al **540**, altrimenti al **192**.

306

Hai una mezza idea su come scovare qualche informazione utile: da quanto ha detto il generale, il campo Ulkhan è piuttosto vicino, abbastanza da provare a perlustrare le vicinanze alla ricerca di qualche membro del contingente, con la possibilità di carpire qualche utile soffiata. Illustri al generale le tue idee: sulle prime sembra restio a lasciarti agire ma alla fine acconsente, persuaso dalle tue richieste e convinto dalle tue capacità.

"Solo nella zucca di voi Ladri possono spuntare idee così balorde, ma siete anche gli unici in grado di concretizzarle. Va', ti lascio due ore di tempo, dopodiché non ti lascerò più rientrare. E vedi di non abusare della mia fiducia: prova a scappare e giuro che ti rincorrerò per il resto dei miei giorni, una volta sbrigata questa faccenda…"
"Non si preoccupi, non vi tradirò."

Il generale si fa mandare due cavalli, e ti accompagna al

galoppo alla porta ovest della città, dove un numero ancora maggiore di soldati osserva dall'alto delle mura i movimenti nemici in lontananza.

"Novità?" grida Orghoz a un uomo sugli spalti.
"Non ancora!"

Un soldato che deve avere più o meno la tua età vi raggiunge, e Orghoz gli ordina di guidarti all'uscita secondaria. Prima di ripartire, si avvicina a una catasta di armi posata a poca distanza, e ti lancia un elmo con sopra dipinto un lupo bianco; non fai nemmeno in tempo a ringraziarlo che se n'è già ripartito, sollevando un polverone. Il giovane soldato ti guida fino a un ingresso laterale nascosto dietro due casse di legno e ti fa passare, augurandoti buona fortuna prima di richiudere l'uscio alle tue spalle: il passaggio si mimetizza perfettamente nella parete muraria, rimanendo impossibile da scovare per chi non sapesse già della sua esistenza.

Ora che sei fuori, comincia la parte più delicata del piano; hai poco tempo, il che ti impone di farlo fruttare nel modo migliore possibile. Conoscendo bene le strategie di guerra, ti rendi conto che probabilmente nelle vicinanze si troverà qualche pattuglia di avanscoperta col compito di osservare il nemico: potresti provare a unirti a loro. In alternativa, potresti proseguire direttamente verso il campo, correndo così un maggior rischio di essere scoperto, ma avendo anche una considerevole possibilità di ottenere informazioni utili. Valuti attentamente le tue opzioni, osservando il sentiero tortuoso che si insinua nella valle di fronte a te.

Se scegli la prima alternativa vai al **421**, se preferisci la seconda al **179**.

307

"Ma allora sei duro di comprendonio, ragazzo pallido..."

Il vecchio si leva in piedi a fatica, estraendo dalla tasca del giubbino di pelle un lungo coltello. Lascia cadere a terra la bottiglia, che si fracassa sull'erba spandendo il suo contenuto a terra, e ti si getta contro come una furia:

UJTER UBRIACO: Abilità 8 Resistenza 15

Se riduci la sua Resistenza a 4 o meno vai al **112**.

308

La piattaforma si ferma una volta raggiunto il livello del pavimento del piano superiore. Le pareti circostanti ora sono foderate da metallo rosso, e lo stesso pavimento è rivestito di ferro e rame: non ci sono finestre per verificarlo, ma sei sicuro di aver raggiunto la cima della torre rossa.

Procedi in questo strano ambiente cercando di orientarti. La stanza in cui ti trovi ha due porte laterali, una per lato, e di fronte a te si estende un breve corridoio al termine del quale si trova una scala che sale verso l'alto; dietro di te invece si trovano alcune casse scure, dal cui interno proviene una debole luce azzurrina. L'atmosfera è fredda, e pare quasi vibrare come se fosse cosparsa da una densa carica di energia.

Se vuoi provare la porta di sinistra vai al **503**; se preferisci quella di destra vai al **148**. In caso tu voglia dare un'occhiata alle casse vai al **491**, se invece vuoi salire le scale in fondo al corridoio prosegui al **500**.

Te la sei vista brutta, ma per fortuna sei riuscito a salvare la pelle un'altra volta. Nascondi il cadavere in un angolo, gli togli la corazza dell'armatura e l'elmetto e le indossi, in modo da non farti riconoscere dai suoi compagni. Dai una veloce occhiata tra le casse in cerca di qualcosa di utile; non hai molto tempo a disposizione, ma riesci comunque a individuare questi oggetti:

PUGNALE
SPADA CORTA
MAZZA
ASCIA
SPRANGA DI FERRO
GINOCCHIERE DI FERRO
COLTELLO DA LANCIO
PISTOLA

La spranga di ferro è un'arma non convenzionale. Le ginocchiere possono essere applicate sopra i pantaloni, e nel caso in cui ti trovi a combattere senza armi ti permettono di colpire con forza l'avversario: se hai la meglio in uno scontro puoi lanciare un dado, e se ottieni 5 o 6 puoi aggiungere 2 al danno inferto. Il coltello da lancio è molto più leggero e maneggevole di un normale coltello, ma al tempo stesso meno incisivo: quando Testi la tua Abilità per lanciarlo contro l'avversario puoi togliere 1 al risultato dei dadi, ma infliggerai 2 punti di danno in meno di quelli che arrechi normalmente con un pugnale. Non sei molto esperto nell'uso di armi da fuoco, ma la pistola potrebbe rivelarsi interessante: puoi usarla solo come arma a distanza, e nel farlo devi aggiungere 3 al lancio di dadi quando Testi la tua Abilità per colpire, ma se centri il bersaglio infliggi un danno pari a 1D+10! Purtroppo nel caricatore ci sono solo due colpi, e non c'è tempo per cercare altri proiettili dello stesso calibro. Scegli quali oggetti prendere, ricordando che puoi

possedere soltanto due armi da Combattimento corpo a corpo e una per gli attacchi a distanza, e modifica di conseguenza il Registro.

Vai al **518**.

310

Dalla cima di un albero ti si lancia addosso un brigante magrissimo dalla pelle lurida di sporco, che cerca di pugnalarti alla schiena, ma per fortuna riesci a gettarti di lato ed evitare l'attacco, facendo rovinare a terra l'aggressore. I due furfanti si sono ripresi da un primo attimo di smarrimento, e sono pronti a farti la festa: mentre quello più grasso tiene ferma la ragazza, l'altro si precipita a raccogliere il pugnale precedentemente abbandonato e corre verso di te per dar manforte al compagno:

BRIGANTE 1: Abilità 8 Resistenza 14
BRIGANTE 2: Abilità 9 Resistenza 12

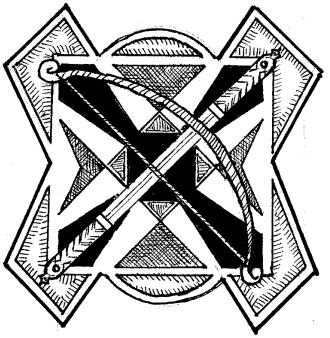
Non puoi compiere nessuna azione prima del duello. In caso ti trovassi in difficoltà, puoi cercare di scappare a partire dal terzo turno, secondo le normali modalità: se ci riesci, puoi proseguire al **502**. Se invece vinci il Combattimento, vai al **273**.

311

Tenti di spiegare la situazione alle guardie e chiedere informazioni, ma le tue parole sono coperte dal suono assordante che ancora echeggia nell'aria, e non accenna a smettere. Le guardie ti osservano con un'aria ben poco raccomandabile, e alla fine si stancano: estraggono le spade e partono all'attacco, non lasciandoti altra scelta che difenderti:

GUARDIA 1: Abilità 9 Resistenza 14
GUARDIA 2: Abilità 8 Resistenza 17

A causa del fastidio provocato dal rumore di fondo devi sottrarre 1 alla tua Abilità per questo Combattimento. In caso un tuo colpo vada a segno, lancia un dado: se ottieni 5 o 6 devi ridurre di 2 punti il danno subito dalle guardie, per la protezione che danno loro l'elmo e l'armatura. Se riesci a ridurre la Resistenza di entrambi a 5 o meno, vai al **486**.



312

Impieghi più di un'ora per ispezionare prima le mura est, poi quelle a sud: in entrambi i casi non avvisti alcun segno di entrate segrete. I difensori si stanno battendo strenuamente, respingendo ogni assalto dei Lupi Bianchi senza permettere loro alcuna vera sortita. Quando passi sotto la porta est, dall'alto odi un forte grido:

"Idiota!"

Il generale Orghoz ti fulmina con lo sguardo:

"Credi non ci avessimo già pensato? Cos'hai nel cervello? Se vuoi sprecare il tuo tempo, manda gli uomini a fare un compito utile, dannazione!"

Perdi 1 punto di Mana. Continua al **94**.

313

Stanco di cercare inutilmente la risposta all'enigma, alla fine scegli l'unica soluzione rimasta: ti copri come puoi con il mantello e ti lanci di corsa sotto l'arco, correndo all'impazzata verso le scale. Un getto di acido ti colpisce, bruciandoti la pelle, ma sai di non poterti fermare: ti accasci a terra solamente dopo aver raggiunto la metà della rampa, quando hai finalmente oltrepassato gli ugelli da cui sprizzava il liquido. Le tue braccia e le tue gambe sono piene di ulcere ed escoriazioni, ma per fortuna sei riuscito almeno a proteggere il viso, evitando danni ancora peggiori. Estrai l'arma e, con una certa fatica, riprendi a salire le scale. Ferito o meno, il tuo destino si compirà tra pochi istanti.

Perdi 1 punto di Abilità e 2 di Mana. Lancia un dado, aggiungi 6 e sottrai il risultato al tuo punteggio attuale di Resistenza. Se sei ancora vivo, prosegui al **444**.

314

Un bruciore lancinante ti pervade il polso: togli di scatto la mano, e scopri due piccoli forellini sanguinanti. Dalla superficie della struttura emerge un piccolo serpentello, che sembra quasi osservarti irritato per aver disturbato la sua quiete, e poi torna ad immergersi nel liquido melmoso.

Perdi 2 punti di Resistenza; a causa della mano gonfia devi anche togliere 1 punto di Abilità per tutto il resto della giornata, a meno che tu non possieda un Antidoto e decida di usarlo adesso. Torna al **206**.

315

La guardia si accascia a terra senza lasciar andare alcun suono: il compagno rimane atterrito dalla scena, ma non si perde d'animo e si fionda contro di te per vendicarlo.

SENTINELLA 2: Abilità 10 Resistenza 15

Se vinci vai al **191**.

316

Estrai l'arma e ti inginocchi ai piedi del soldato; gli tappi la bocca con una mano e lo blocchi a terra con la forza di tutto il corpo per evitare che scappi. Il grassone si dimena per un po', ma alla fine capisce che se vuole cavarsela dovrà assecondarti. Puntandogli l'arma alla gola, gli fai promettere di non urlare e lo inviti a indicarti dove si trovi il loro capo.

"La prego, non mi faccia del male..."
"Rispondimi e nessuno si farà del male!"
"Nella sua tenda! A quest'ora sarà ancora nella sua tenda, il raduno è tra un'ora!"
"Nella tenda dorata?"

"Cosa? No... la sua tenda è dall'altra parte, verso il centro dell'accampamento... se vuoi ti ci accompagno..."

Hai sentito abbastanza. Sferri un pugno al soldato... ma questo si getta di lato con incredibile agilità e prova a sgattaiolare via. Riesci a bloccarlo prima che scappi fuori dalla tenda, ma questo estrae da chissà dove un pugnale, con cui ti ferisce a una mano. Finalmente riesci ad avere la meglio e metterlo al tappeto: esci dalla tenda, cercando di tamponare la ferita, e ti dirigi a passo deciso verso quella del capo Ulkhan.

Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **465**.

317

Improvvisamente ti viene un'idea: recuperi dalla Sacca il siero del fuoco e ne bevi una sorsata. Dentro di te si sprigiona uno strano effetto, che ti fa ribollire il petto come se una fornace si fosse accesa dentro il tuo stomaco, ma non avverti effetti negativi, anzi, ti senti straordinariamente potente! Avanzi di qualche passo pronunciando il tuo sortilegio, e scagli una palla di fuoco contro il ragno, colpendolo in pieno al centro del petto. L'Yglob sibila di dolore e si rotola sul pavimento di pietra per spegnere l'incendio; per qualche attimo hai la speranza di aver ottenuto la vittoria, ma il ragno torna di nuovo a torreggiare sull'antico ponte, con gli occhi scarlatti iniettati di sangue.

Lancia un dado, aggiungi 10 e segnati il risultato: potrai sottrarlo dal punteggio di Resistenza del tuo avversario quando arriverete allo scontro. Vai al **196**.

318

Percepisci una potente sensazione di calore che pervade le tue membra, trasformandoti in una torcia vivente, ma non c'è alcun dolore in questo mutamento. Le pareti si sciolgono, e l'occhio meccanico cade dalla sua sede e crolla a terra, finendo in frantumi. Ancora circondato da vampe di fuoco, che stanno lentamente ritirandosi e svanendo, ti accosti alla porta e la spingi, aprendola senza difficoltà.

Vai al **90**.

319

Avanzi lungo la salita senza cercare di passare troppo inosservato: è il modo migliore perché qualcuno venga allo scoperto e ti renda le cose più facili. Come volevasi dimostrare, quando mancano circa un paio di miglia alla meta senti alle tue spalle una carrozza che sale a tutta velocità; ti sposti di lato per farla passare, ma questa si blocca al centro della strada, e dal retro salta giù un uomo pelato con in pugno una frusta:

"Di' un po', ragazzo, dove pensi di andare?"
"Dal tuo capo."
"Il mio capo? E chi sarebbe il mio capo?"
"Lo sai benissimo."
"E perché mai?"
"Voglio unirmi a lui."

Il tizio ridacchia divertito, giocherellando con la frusta:

"Pensi di esserne degno?"
"Credo proprio di sì."
"Mi piacciono i temerari... ma detesto gli sciocchi e i presuntuosi. Scopriamo a quale dei due gruppi appartieni!"

Senza lasciarti un attimo di attesa, si lancia contro di te:

RECLUTATORE: Abilità 10 Resistenza 25

Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 8 o meno, vai al **368**.

320

La ragazza improvvisamente si tuffa dietro il calderone, e ricomincia a sfogliare il libretto con tale foga da strapparne via una buona quantità di fogli, alcuni dei quali ricadono mollemente dentro il pentolone, da cui si alza uno sbuffo allorché la pozione arriva a contatto con la carta.

Mostrarsi attendista con questa specie di Maga autodidatta potrebbe rivelarsi molto rischioso: devi agire in fretta, e nel modo più efficace possibile per neutralizzarla e portarle via quel maledetto taccuino, senza il quale, ne sei convinto, non costituirebbe più alcuna minaccia.

Se vuoi avvalerti dell'Incantesimo *Cono di Ghiaccio* vai all' **80**; se scegli di tentare con il *Clone* continua al **417**; in caso tu voglia formulare l'Incantesimo *Paura* continua al **284**. Se non conosci nessuno dei precedenti sortilegi, non puoi più avvalertene per questa avventura o semplicemente non vuoi farlo, non ti rimane altra alternativa che tentare di fermarla con la forza. Vai al **236**.

321

"Da giovane avevo una forte curiosità per le abilità di voi Maghi. Conoscevo molti membri della tua Gilda, alcuni miei antenati ne avevano fatto parte; mi sentivo... *attratto* dalla magia, non tanto perché volessi sperimentarne le forme con le quali mi veniva mostrata da chi mi circondava, direi piuttosto per scandagliare nelle profondità della sua essenza,

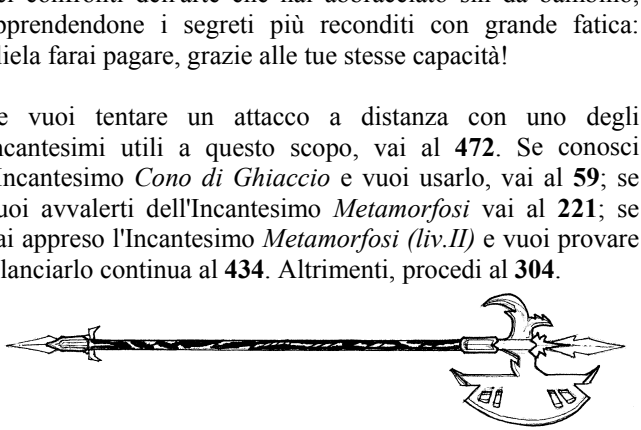
e comprenderne il significato intrinseco. Quando ci sono riuscito, sono rimasto molto, molto deluso..."

Durbal scuote la testa, poi alza improvvisamente la mano libera, e da essa scaturisce una vampa di fuoco, che rapidamente scompare.

"Visto? Sono solo giochetti, niente di più. Quelli che avevo creduto arcani segreti, ispirati da chissà quale antica forza, si sono rivelati semplicemente dei trucchi da baraccone. Imparare a ripeterli non mi è costato alcuna fatica, ma è stato frustrante: non c'è alcun gusto a ottenere la vittoria nei confronti di un avversario così arrendevole..."
"La magia non è nulla di ciò che descrivi."
"Ah no? Ti posso assicurare che più della metà delle vostre presunte magie può essere ricreata con l'ausilio di elementi naturali, o sfruttando processi chimici di una semplicità disarmante. Quello che ti ho mostrato è solo uno dei tanti giochetti che ormai conosco a memoria..."

Ti senti offeso e indignato dall'atteggiamento di Ak Durbal nei confronti dell'arte che hai abbracciato sin da bambino, apprendendone i segreti più reconditi con grande fatica: gliela farai pagare, grazie alle tue stesse capacità!

Se vuoi tentare un attacco a distanza con uno degli Incantesimi utili a questo scopo, vai al **472**. Se conosci l'Incantesimo *Cono di Ghiaccio* e vuoi usarlo, vai al **59**; se vuoi avvalerti dell'Incantesimo *Metamorfosi* vai al **221**; se hai appreso l'Incantesimo *Metamorfosi (liv.II)* e vuoi provare a lanciarlo continua al **434**. Altrimenti, procedi al **304**.



322

Non appena metti piede nella locanda vieni accolto da una nube di fumo che ti toglie il fiato e ti provoca un violento attacco di tosse. Un gruppo di quattro omaccioni, seduti a giocare a carte a un tavolo vicino all'entrata, nel vederti ridotto in quello stato viene colto da risate sguaiate. A parte questi maleducati energumeni, nel locale si trovano soltanto una giovane donna dai lunghi capelli neri, seduta in un angolo in fondo alla sala, che Tauros ti dice chiamarsi Jona, e un uomo di mezza età che beve da solo al bancone: probabilmente si tratta del proprietario.

Se vuoi parlare con Jona vai al **195**; se preferisci avvicinarti all'oste continua al **457**; se vuoi sederti al tavolo con gli altri avventori procedi al **61**. In caso tu voglia uscire, torna al **534** e riconsidera le opzioni.

323

La definizione di onore avanzata da Ak Durbal ti riempie di disgusto. I tuoi maestri ti hanno insegnato che l'onore non risiede nel cercare la propria fortuna, il proprio benessere, la propria grandezza, ma nel saper mettersi al servizio degli altri, portando loro il proprio aiuto nel momento del bisogno, pronti anche a mettere in gioco il bene più prezioso, la vita. Mentre Durbal continua a fissarti con aria patetica, alzi il braccio e ti avventi contro il tuo avversario con una furia che lo lascia spaesato.

Si tratterà di un duello all'ultimo sangue, dal quale uno soltanto uscirà vincitore... e sarai tu a farlo, non per te stesso, non per la gloria personale, ma per la salvezza di tutto il regno. La Chiave delle Anime continua a pulsare, scintillando alla luce delle armi che si scontrano:

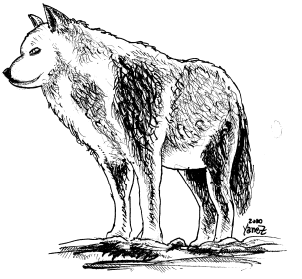
AK DURBAL: Abilità 12 Resistenza 26

Per i primi quattro scontri puoi ridurre di 2 punti la Forza d'Attacco del nemico. Essendo Maestro nell'uso della propria speciale arma, il signore degli Ulkhan infligge 1 punto di danno in più ogni volta che ti colpisce. È immune all'*Aura di Carisma*, di qualsiasi livello, così come a tutti gli Incantesimi di Livello 1 eccetto lo *Scudo*, alla *Saetta* e al *Fulmine*. A causa dell'influsso malefico della Chiave delle Anime devi sottrarre 1 punto alla tua Resistenza per ogni scontro del Combattimento, a meno che tu non possieda una zanna di tigre o sia sotto l'effetto della *Armatura di Luce*. Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno, vai immediatamente al **546**.

324

Finalmente comincia a baluginare di nuovo qualche raggio di luce. Il corridoio termina di fronte a una piccola inferriata scura, oltre la quale si estende una stanza piena di persone indaffarate a trasportare pentoloni, cibi e oggetti vari, mentre un omaccione con un mattarello in mano lancia grida sguaiate a destra e a manca per dirigere i lavori. Non c'è alcun modo di forzare l'entrata senza farsi notare: ti trovi in una situazione decisamente poco piacevole...

Se vuoi provare a chiamare qualcuno vai al **495**, altrimenti non ti resta che tornare indietro e prendere l'altro corridoio, continuando al **462**.



325

Yanus arretra spaventato, ma tu rimani a poca distanza dallo specchio d'acqua, pronto a qualsiasi eventualità. Presto però il rumore inizia a scemare e le acque tornano lentamente a calmarsi, ma qualcosa è cambiato: dal fondo dello stagno sono risaliti dei cristalli di colore rosso vivace, che scintillano alla luce del sole; in un turbinio di luci i frammenti iniziano a volteggiare nell'acqua, creando una scia multicolore.

Mentre sei intento a osservare lo spettacolo, noti un altro particolare: sul fondo dell'acqua, poche decine di centimetri sotto la superficie, è incastrato un oggetto di forma rettangolare. Senza pensarci su due volte infili il braccio nello stagno, e lo estrai facilmente. Si tratta di una tavola di legno, su cui è inciso uno stranissimo messaggio:

XSV OZ TRLRZ WR FUZ GR
ZXXLNKZTMR KVI HVHHZMGZ OFMV!

Fai un cenno a Yanus di avvicinarsi; inizialmente sembra spaventato e non ne vuole sapere, ma alla fine riesci a convincerlo. L'espressione stupefatta che gli dipinge il viso quando scopre la scritta ti strappa una risata:

"Allora non sono l'unico a non capire che significhi, mi consolo..."
"Non ne ho la più pallida idea, ragazzo mio, te lo giuro."

Se riesci a decodificare il significato del messaggio, troverai un numero nel testo: vai al paragrafo corrispondente. Se il testo non ha senso, hai fallito nel tuo tentativo di decrittarlo: non ti resta che andartene e tornare alla *Coccinella*, che vi aspetta per portarti finalmente a destinazione. Vai al **424**.

326

Eviti la lama del bastone e affondi il tuo colpo nel cuore del signore degli Ulkhan. Un fiotto di sangue sgorga dalla bocca del comandante dei Lupi Bianchi, che cade in ginocchio e si accascia al suolo, lo sguardo perso nel vuoto. Ak Durbal è morto, il suo sogno di gloria infranto per sempre, ma non hai tempo di gioire per questa vittoria: la nave volante sta per schiantarsi sulla capitale.

Vai al **286**.

327

Continui lungo la strada, che comincia pian piano a salire in modo più percettibile, costringendoti a rallentare l'andatura. Verso metà pomeriggio, dopo una sosta per rifocillarti, raccogli un ramo abbastanza liscio e ricominci il viaggio usandolo a mo' di bastone. È quasi sera quando il sentiero raggiunge una svolta verso nord-est, oltre la quale la carreggiata si restringe ancora di più e il fondo comincia a presentare un numero sempre maggiore di rocce nude sporgenti dal terreno: non ci sono cartelli, ma non ne hai bisogno per renderti conto che sei giunto all'imbocco del passo Dhul.

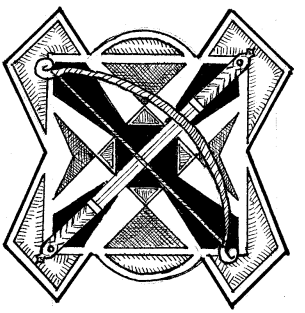
Risali lungo il passo per un altro paio d'ore, finché non raggiungi l'imbocco di una caverna. Il sole è quasi calato, e procedere ancora sarebbe inutilmente rischioso: ti addentri nella grotta e scopri che si tratta di un minuscolo ambiente, largo sì e no una decina di metri e alto due. Dopo esserti assicurato di essere solo, allestisci un semplice giaciglio e ti prepari per trascorrere la seconda notte all'addiaccio.

Ricordati di cancellare due razioni alimentari dal Registro: se non le possiedi perdi 2 punti di Resistenza per ogni pasto saltato. Per sapere come trascorre la notte, lancia un dado,

aggiungendo 1 all'esito del lancio se possiedi una coperta, una torcia o una lanterna e consulta la seguente tabella:

1-2: durante la nottata un topo si intrufola nella grotta e inizia a rosicchiare la tua Sacca cercando qualcosa di suo gradimento; purtroppo hai modo di scoprire i danni soltanto al mattino. Cancella un pasto dal Registro, o se non ne hai un altro oggetto a tua scelta, e da ora in poi la Sacca potrà contenere un oggetto in meno. Puoi recuperare 4 punti di Resistenza.
3: il pavimento di roccia è troppo duro per conciliare il sonno. Passi un paio d'ore per trovare una posizione decente, e quando finalmente riesci a prendere sonno manca poco all'ora del risveglio. Recuperi solo 1 punto di Resistenza.
4: durante la notte scoppia un temporale incredibile: per ore il passo Dhul è sottoposto a un vento impetuoso e torrenti d'acqua si riversano dal cielo. Cerchi di ripararti come puoi dalla pioggia e dal freddo, ma il mantello può ben poco di fronte a un tale caos naturale. Perdi 2 punti di Resistenza.
5-7: la notte trascorre tranquilla. Recuperi 4 punti di Resistenza, a meno che ieri non fossi rimasto a digiuno, nel qual caso ne recuperi solo 2.

Alle prime luci del giorno ti rialzi e riprendi il cammino. Vai al **212**.



328

Intossicando le guardie potresti facilmente avere strada libera. Distendi le braccia verso le sentinelle formando una cupola con le mani, e poi le apri di scatto: una leggera scia di nebbia scura si viene a formare, e si dirige verso i soldati, che cominciano a tossire furiosamente. Uno dei due si accascia immediatamente al suolo, mentre l'altro prova a scappare, ma è costretto a cedere: cade in ginocchio e sviene. Aspetti finché il gas velenoso si dirada, dopodiché avanzi indisturbato.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Vai al **191**.

329

Poche volte nella tua vita sei stato colto da un simile terrore: la creatura che hai risvegliato non ha nulla di umano, e trasuda un antico potere che ti raggela. Provi a fuggire, ma con un rapido scatto l'orrido mostro scivola sul pavimento e ti taglia la strada, rimanendo immobile a osservarti nel buio della caverna, attendendo il tuo attacco. Non hai scelta: se vuoi portare a termine la tua missione dovrai superare questo insidioso avversario.

ANTICO: Abilità 11 Resistenza 20

Se sei un Paladino e possiedi la Caratteristica Speciale *Sapienza Occulta*, oppure sei un Accolito e possiedi la Caratteristica Speciale *Falce Divina*, puoi accrescere di 2 punti la tua Forza d'Attacco per la durata di questo duello, mentre se sei un Guerriero e hai appreso la Caratteristica Speciale *Furia Arcana* puoi aumentare di 1 punto la tua Abilità. Se vinci il Combattimento vai al **266**.

330

Cominci a rovistare nella Sacca alla ricerca di qualche oggetto interessante; Kanembragh pare stranamente interessato al suo contenuto, e continua a sporgersi per scoprire cosa si celi al suo interno, ma riesci a evitare di mostrargli tutti i tuoi averi. Rimanere troppo tempo da solo deve avergli dato un po' alla testa...

Dopo qualche minuto hai finalmente le idee più chiare su cosa puoi offrire allo storico. Non ti resta che sperare che il vecchio le accetti.

Se offri due razioni di cibo, una bottiglia di vino o una pietra lucida vai al **38**; se non sei in grado di offrire nessuno di questi oggetti vai al **409**.

331

Sfortunatamente il colpo manca il bersaglio; un arciere ne approfitta per prendere la mira e scagliarti una freccia che ti centra in pieno al braccio destro. Ti lasci scivolare dietro le protezioni, mentre un soldato si avvicina e ti medica la ferita evitando emorragie. La selva di frecce riprende sempre più intensa; per il momento è meglio attendere l'evolversi della situazione.

Lancia un dado e aggiungi 4: sottrai il risultato dal tuo attuale punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, procedi al **32**.

332

Provi ad aprire la prima porta alla tua destra, ma scopri che è sbarrata: il pomello sembra incastrato, come se qualcuno avesse infilato un gancio all'interno della serratura perché non si aprisse. Farsi largo con la forza non avrebbe altro effetto se non quello di mettere ancora più in allarme

Trasmoris, ma potresti provare a forzarla in qualche modo.

Se vuoi lasciar perdere torna direttamente al **171**. Nel caso invece in cui tu abbia intenzione di forzare l'uscio, se possiedi la Caratteristica Speciale *Distruzione* procedi direttamente al **211**, altrimenti Testa la tua Abilità: se la prova ha successo vai al **211**, altrimenti la porta regge all'urto, e non c'è verso di aprirla: hai sprecato inutilmente energie preziose, che ti costano 3 punti di Resistenza. Non ti resta che tornare al **171**.

333

L'azione migliore che puoi compiere in questo momento è tentare di danneggiare più che puoi quell'enorme ragno standotene ben lontano dalle sue zampacce. Strappi dal mantello una fascia di stoffa, estrai una freccia e la accendi: in un lampo, ti fiondi all'imbocco del ponte e la sferri contro il mostro, che non ha modo di reagire. Il dardo va a conficcarsi nel suo torace, strappandogli un grido di dolore, e l'Yglob inizia una lotta forsennata contro le fiamme che divampano sul suo corpo. Per qualche trionfale attimo hai il pensiero di essere riuscito nel tuo intento, ma presto la gioia scompare dal tuo volto per tramutarsi in paura: il ragno è di nuovo in piedi, ferito e ancora più furioso di prima.

Lancia un dado, aggiungi 10 e annota il risultato: potrai sottrarlo alla Resistenza del mostro nel prossimo Combattimento. Ricordati di cancellare la freccia dal Registro. Vai al **196**.

334

Il tecnico evita un attacco sgusciando sotto il tuo braccio e si avventa di corsa verso la porta in fondo al corridoio: in men che non si dica passa una tessera in una fessura sulla parete, e la porta slitta verso l'alto, lasciando libero il passaggio. Se non vuoi che ti sfugga, devi agire alla svelta.

Testa la tua Abilità sottraendo 1 al risultato dei dadi, oppure 2 se sei un Guerriero o un Paladino. Se hai successo vai al **468**, altrimenti al **525**.

335

Fortunatamente, per la strada che riporta al villaggio non incontrate alcun ostacolo. Una volta riportata a casa della sorella, facendoti largo tra la folla incuriosita e festante, Brinhild sembra recuperare in parte una certa lucidità: appare ancora frastornata, e non vuole rivolgere la parola ad Hadriana né tollerare che le si avvicini, ma nel complesso non costituisce più una minaccia. Stranamente, sembra più benevola nei tuoi confronti: nonostante abbia perso il suo potere per causa tua, ora nei suoi occhi non noti né ira né disprezzo, anzi, sembra quasi provare una certa riconoscenza.

Lasciate la giovane tiranna legata in camera da letto, per andare ad avvisare il resto degli abitanti di ciò che è accaduto. La gente si lancia per le strade a inseguire le guardie, che vengono messe in catene e portate via. Hadriana sembra sollevata, ma non puoi non notare anche una vena di tristezza nel suo viso.

"Cosa pensi che le faranno?"
"Sanno che non è cattiva - risponde - spero saranno clementi. L'importante è che ora non faccia altri danni, quella scapestrata..."

Gli abitanti di Cortundas vorrebbero portarti in trionfo, ma non hai tempo per questi festeggiamenti: spieghi a Hadriana che devi ripartire alla svelta e recuperare il tempo perduto, e la ragazza si limita ad annuire. Torna poco dopo accompagnandoti nella piazza principale, dove vi attende un ragazzo barbuto che tiene strette le briglie di un cavallo dal manto a chiazze bianche e marroni. Prima che tu abbia tempo di dire qualcosa, il ragazzo sbotta:

"Petardo è veloce e instancabile, ti servirà a dovere. Vero, amico mio?"

Il cavallo nitrisce, accarezzando col muso la mano del giovane. Lo ringrazi, e dai un ultimo abbraccio ad Hadriana augurandole buona fortuna. La ragazza ti regala un pacco contenente una forma di pane, una bottiglia di idromele e della frutta, sufficienti per un paio di pasti. Dopo un ultimo saluto, ti avvii al trotto lungo la strada principale, lasciando questo luogo.

Segna sul Registro i due pasti. Vai al **36**.

336

D'un tratto ti appare l'immagine di un cerchio di pietre circondato da alti faggi; ai piedi di un monolite si apre un'ampia fessura, e sotto di essa un lungo tunnel e uno stretto sotterraneo, che procede nel buio, tra i topi e il fango, fino a un dedalo di cunicoli più stretti, dalle mura di pietra spessa. Una risata risuona dietro di te, mentre una mano ossuta indica una botola sul soffitto, in fondo al passaggio di fronte, là dove proviene una fragranza appetitosa...

"Basta!"

L'urlo del prigioniero ti riporta alla realtà. Fai cenno a

Orghoz che con lui hai terminato, e il generale ti fa strada fuori dalla cantina e di nuovo all'aria aperta, facendosi raccontare ciò che hai visto.

"Crede di capirne il senso?"
"Dovremmo consultare le cartine... se gli abitanti ci aiuteranno, potremmo essere ancora in tempo; comunque d'ora in avanti è solo compito nostro, devi pensare a riposare."

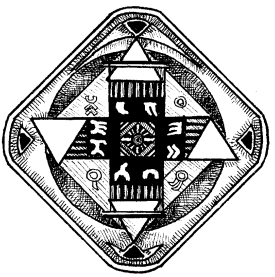
Lo riaccompagni alle mura, e una volta arrivati Orghoz dà ordine a un uomo di accompagnarti in un posto dove poter riposare in vista della battaglia.

Vai al **520**.

337

Non c'è verso di sfilare l'anello, che pare proprio incastrato; maggiori sono i tuoi sforzi di toglierlo, più stretta diventa la presa dell'oggetto sulla tua mano, come se una sconosciuta volontà lo spingesse a rimanere ancorato al tuo dito. La spirale scintillante ha un effetto ipnotico, che ti impedisce di distogliere la vista: cadi in ginocchio, e il paesaggio attorno a te inizia gradatamente a scomparire...

Vai al **100**.



338

Con un rapido scatto afferri un cavo che pende dalla sfera metallica e lo strappi: l'occhio metallico manda un lieve ronzio, poi si richiude e si spegne. Ti avvicini alla porta e provi a spingerla: l'uscio si apre senza difficoltà.

Vai al **90**.

339

Gironzoli per le vie di Zaix alla ricerca di qualcuno che possa spiegarti cosa stia accadendo, ma la situazione è decisamente troppo tesa perché qualcuno sia abbastanza temerario da agire in modo indiscreto. Un paio di volte provi a scambiare due parole con persone che ti sembrano propense a parlare, ma non appena gli sguardi dei soldati si posano su di voi, i tuoi interlocutori ti congedano con un veloce saluto e se ne vanno a gambe levate.

La situazione nella zona est della città non è migliore: anche se in giro non c'è nessuna guardia, l'atmosfera rimane preoccupata: la gente ha timore persino di guardarsi negli occhi, e procede a testa bassa lungo la sua strada per compiere le proprie faccende e andarsene poi alla svelta.

Qualche centinaio di metri prima della porta della città, che è collocata in fondo alla via che stai percorrendo, si trova una locanda. Leghi Petardo a un palo e fai per entrare, ma quando il proprietario ti vede arrivare si lancia alla porta per pararti la strada:

"Non possiamo accontentarla, signore..."
"Perché, scusi?"
"Ehm... siamo al completo..."
"Ne è sicuro?"

L'oste non ti dà risposta: chiude frettolosamente l'uscio a chiave e scompare dalla tua vista. Un bambinetto del'età di tre o quattro anni, che ha osservato la scena, scoppia a ridere di gusto indicandoti come fossi un giullare.

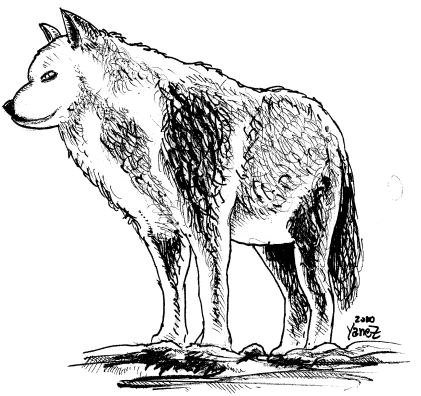
"Lo trovi tanto divertente?"
"Sì!" esclama il bimbo, con un sorriso giocondo.

Se vuoi provare a parlare col bambino vai al **65**, altrimenti non ti rimane che lasciare la città, andando al **117**.

340

Cerchi di ignorare le grida dello spettro e concentrarti, richiamando a raccolta tutto il tuo coraggio. Alzi le mani e le rivolgi al fantasma, invocando gli dei perché bandiscano la creatura da questo mondo, conferendole finalmente la pace.

Testa la tua Abilità aggiungendo 3 al risultato dei dadi; se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 20 o più togli 1 dal totale. Se hai successo vai al **426**, altrimenti perdi 5 punti di Resistenza e, se sei ancora vivo, non hai altra scelta che combattere. Vai al **193**.



341

Lo sguardo sdegnoso del vecchio Ujter ti trafigge come una punta di freccia.

"Vattene. Non sei il benvenuto tra la nostra gente."

Solleva una mano e ti indica il sentiero da cui sei giunto, per poi andarsene via, seguito dagli altri zingari, i quali tornano senza indugio alle loro attività precedenti ignorandoti completamente. Non ti resta che tornare indietro e proseguire il tuo viaggio.

Perdi 1 punto di Mana. Vai al **327**.

342

Il portone è chiuso a chiave, ma non avete difficoltà a sfondarlo. Percorrete una rampa in leggera discesa, il quale si trasforma presto in uno stretto cunicolo tra due muri di pietra grezza. Ogni tanto incrociate qualche corridoio laterale, che provvedi ogni volta a controllare attentamente, ma tutti quanti si rivelano vicoli ciechi.

Circa venti minuti dopo il passaggio inizia a risalire leggermente, e finisce per sbucare di fronte a un cancello metallico, oltre il quale si estende il piazzale di un edificio a pianta quadrata. Provate a forzare il cancello, ma non c'è verso di aprirlo: non ti resta che percorrere a ritroso il corridoio e tornare al tribunale.

Vai al **94**.

343

Il covo Ulkhan non è lontano, se le indicazioni di Fedora sono corrette, e non dovrebbe trovarsi troppo lontano dalla tua meta. Potresti sbarcare nella zona, e intrufolarti nel covo per vendicare la morte della tua consorella, eliminando al tempo stesso una terribile minaccia. Ricordi il monito degli ambasciatori delle Gilde che ti hanno affidato la tua missione, ma senti il sangue ribollire per la rabbia e il desiderio di vendetta, e in qualche modo senti che ascoltare questo istinto potrebbe rivelarsi non così assurdo come sembra...

Se scegli di tentare di intrufolarti nel covo Ulkhan vai al **165**, altrimenti al **190**.

344

In un batter d'occhio il tuo corpo muta il proprio aspetto: le braccia si ritraggono e si trasformano in un maestoso paio d'ali nere, e il tuo corpo accompagna la trasformazione, rendendoti in tutto e per tutto uguale a un corvo. Durbal pare colpito dalle tue capacità, ma non si dà per vinto:

"Ottimo tentativo, complimenti! Vorrà dire che getterò il tuo cadavere in pasto ai cani anziché farlo seppellire!"

AK DURBAL: Abilità 12 Resistenza 26

Finché sei trasformato in uccello puoi sottrarre 2 alla Forza d'Attacco del tuo avversario. Per il momento non puoi usare nessun sortilegio, ma puoi porre fine alla trasformazione alla fine di qualsiasi scontro: ricorda però che in questo caso la Forza d'Attacco di Ak Durbal tornerà normale. Essendo Maestro nell'uso della propria speciale arma, il signore degli Ulkhan infligge 1 punto di danno in più ogni volta che ti colpisce. È immune a tutti gli Incantesimi di Livello 1,

eccetto lo *Scudo*, che agisce su di te e non contro di lui, così come è in grado di neutralizzare la *Saetta* e il *Fulmine*, ed è particolarmente resistente all'Incantesimo *Clone*: se vuoi utilizzarlo con successo devi lanciarlo due volte, Testando la tua Abilità due volte in successione con le stesse modalità. A causa dell'influsso malefico della Chiave delle Anime devi sottrarre 1 punto alla tua Resistenza per ogni scontro del Combattimento, a meno che non sia sotto l'effetto della *Armatura di Luce* o possieda una zanna di tigre. Non puoi fuggire. Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno, vai immediatamente al **546**.

345

Prendi in spalla la Sacca, chiudi gli occhi e sussurri a bassa voce formula magica; quando vedi spuntare sulle tue mani le prime piume rossastre sei finalmente certo di essere riuscito nel tuo intento. Il tuo corpo si rimodella lentamente, e dopo un minuto circa hai finalmente assunto le sembianze di un corvo. Hadriana ti grida qualcosa, ma non riesci a comprendere: conscio dell'efficacia limitata del sortilegio, hai già spiccato il volo per raggiungere la villa comunale.

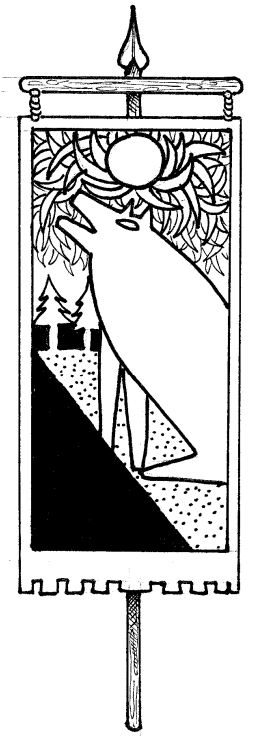
L'aria ti accarezza dolcemente le piume, e non fai nessuna fatica a raggiungere la tua meta; atterri in un angolo nascosto vicino al portone d'ingresso, e poco dopo l'Incantesimo inizia a svanire. Un minuto più tardi ti ritrovi di nuovo con le vecchie fattezze, la Sacca sempre al sicuro legata al tuo braccio destro. Studiando l'Incantesimo avevi letto di un tentativo maldestro a causa del quale un uomo si era fuso ai propri vestiti, rischiando gravemente la morte, ma per fortuna sei stato abbastanza abile da non trasformarti in una specie di pupazzo.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Vai al **410**.

346

Con uno scatto felino eviti l'ultimo attacco dell'Yglob e raggiungi l'estremità del ponte. Il ragno gigante cerca di seguirti, ma viene travolto dalle macerie del ponte, che crolla nella valle trascinandolo con sé. Osservi per qualche minuto l'antico monumento che precipita pezzo dopo pezzo nella valle sottostante, e ringrazi gli dei per averti protetto dall'ennesima minaccia alla tua vita.

Ricordati di aggiungere 1 al tuo punteggio di Esperienza per aver eliminato l'Yglob. Vai al **104**.



347

Ti siedi a gambe incrociate sul tappeto, cercando di recuperare le forze consumate negli ultimi giorni e in particolare nelle ultime ore. Il fumo che proviene dalla lampada sembra avere un effetto particolarmente distensivo: senti le palpebre chiudersi, e sprofondi in uno stato di quiete vigile simile alla veglia. Ricordi che molti saggi delle terre lontane utilizzano essenze profumate per indurre stati di trance favorevoli alla meditazione, ma non avevi mai provato nulla di simile.

Se vuoi allontanarti da questo posto vai al **4**; se vuoi provare a restare Testa la tua Abilità, sottraendo 2 dal risultato del lancio se possiedi la Caratteristica Speciale *Meditazione*. Se hai successo vai al **218**, altrimenti al **489**.

348

Il generale ti lascia un battaglione di trenta uomini, metà appartenenti alle truppe dell'esercito e metà alle milizie cittadine: non sono molti, ma il resto deve occuparsi di difendere le mura. Procedi lungo le vie riflettendo su quale zona pattugliare per prima; mentre rifletti sul da farsi, dagli spalti della porta est risuonano le prima grida di battaglia. L'assalto a Nyrad ha avuto inizio.

Se vuoi muoverti verso il municipio cittadino procedi all' **81**; in caso tu scelga di pattugliare il quartiere commerciale vai al **464**; se vuoi spostarti verso il pantheon, il principale edificio religioso della città, continua al **510**; se vuoi muoverti verso il tribunale vai al **249**; se infine vuoi controllare la cinta muraria vai al **312**.

MARY

349

Il tipaccio rimane impassibile ad aspettare che gli consegni il denaro, ma tu rimani altrettanto immobile, attendendo le sue mosse, pronto a sfoderare la tua arma in caso di necessità. Quando finalmente l'omaccione capisce che non hai alcuna intenzione di cedere al suo ricatto estrae la spada e si lancia contro di te con un grido che fa scappare tutti gli uccelli dagli alberi circostanti:

FURFANTE: Abilità 9 Resistenza 14

Il bandito è molto forte, ma poco avvezzo ai duelli, e inoltre la sua arma è ridotta male: se sei un Ladro e possiedi la Caratteristica Speciale *Mano Lesta* puoi rubargliela ancora prima che ti colpisca semplicemente Testando la tua Abilità. Inoltre è particolarmente sensibile alle minacce: se sei un Paladino la tua *Aura di Carisma* (di qualsiasi livello) ti basta un 10 ai dadi. Se vinci vai al **411**.

350

"Come... come siete riusciti..."
"Non è stato facile. Qualcuno dei miei scienziati mi ha definito un pazzo, per aver voluto trasformare la cima della Torre Rossa nel mio avamposto per la conquista del potere, il mio servo volante, ma ci tenevo... in fondo, sono un sentimentale..."

Dalle finestre percepisci il fischio della torre volante che sibila nell'aria, diretta verso la capitale.

"Tutto ciò è impossibile..."
"Impossibile? A me non pare..."

Durbal passeggia divertito nella stanza, osservando il panorama e controllando i parametri del macchinario al lato

opposto della stanza, senza quasi degnarti di uno sguardo.

"Perché mi hai voluto qui? Volevi un testimone per la tua follia?"
"Un testimone? Non ho bisogno di testimoni, sto per diventare il signore di Sirdania, i miei Lupi Bianchi presto banchetteranno sulle ceneri di Walhassa, e Ismanias diverrà la nuova capitale del regno degli Ulkhan. No, non hai proprio compreso..."
"E allora cosa vuoi da me?"

Durbal indica un punto sopra la propria testa. Sul soffitto è presente un disco ovale più scuro, da cui pare provenire un ronzio molto forte.

"Mettere in moto la macchina e permetterle di volare richiede una quantità spropositata di energia. Ho studiato per anni i processi di meccanica, i trattati di magia, ogni possibile fonte di sapere che mi aiutasse a compiere il mio sogno. E alla fine la risposta si è rivelata da sé..."

Preme un altro tasto sul pannello di controllo, e lo sportello sul soffitto si apre, lasciando scendere a mezz'aria una gabbia di sottili raggi di vetro, all'interno della quale... no, non è possibile...

"Comprendi, ora?"

Arretri spaventato fino all'imbocco delle scale, osservando con terrore la gemma violacea che riluce nella gabbia di cristallo, roteando nell'aria in una cascata di raggi e scintille pulsanti.

"Non credo vi servano presentazioni..."

Vai al **35**.

351

La vasca sembra profonda un paio di metri. A un'osservazione più accurata scopri che l'interno della vasca è percorso a intervalli più o meno regolari da scariche di luce e movimenti guizzanti, come se al suo interno si trovassero dei pesci luminosi. Avvicini una mano al pelo dell'acqua, e dal suo interno guizza fuori un tentacolo che ti afferra il braccio e cerca di trascinarti al suo interno.

Testa la tua Abilità; se possiedi la Caratteristica Speciale *Voce della Natura* togli 2 al risultato dei dadi. Se fallisci la prova vai al **415**; se riesci nel tuo intento puoi invece tornare al **155** e scegliere come proseguire l'esplorazione.

352

Sotto il telo è nascosto uno specchio ovale a grandezza d'uomo, dotato di una stupenda cornice argentata, i cui fregi disegnano le figure di animali mitologici. Al centro del lato superiore della cornice è incisa una torre con una bandiera che garrisce al vento, il simbolo distintivo della Gilda dei Paladini. Perché mai Trasmoris avrebbe dovuto nascondere questo oggetto?

Uno scricchiolio alle tue spalle ti mette in allerta: ti volti di scatto, giusto in tempo per cogliere un movimento nell'ombra. Le statue di cera si sono voltate verso di te, e la più vicina sta alzando un braccio per afferrarti! Cerchi di sfuggire, ma le statue ti accerchiano: non hai scelta, devi farti strada con la forza!

STATUE DI CERA: Abilità 10 Resistenza 23

Se possiedi la Caratteristica Speciale *Distruzione* puoi aggiungere 1 alla tua Forza d'Attacco per tutta la durata del Combattimento. Se vinci, prosegui al **431**.

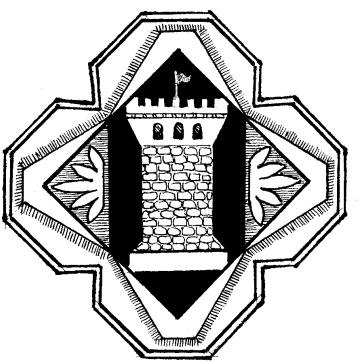
353

L'ultimo colpo è affondato nella spalla destra del cancelliere. Ti protendi in avanti per scagliare il colpo mortale, ma il Ladro è lesto e riesce a sfuggire gettandosi a terra; prima che tu ti faccia sotto nuovamente, con un balzo raggiunge il cornicione della finestra.

"Non mi avrai, fratello!"

Dopo queste parole, si getta di sotto a peso morto: corri alla finestra, e sotto di te vedi la sagoma del Ladro che cerca disperatamente di raggiungere la salvezza scivolando da una lunga corda, che congiunge la torre all'edificio principale. Ormai si trova a una decina di metri di distanza: hai solo qualche secondo per agire se non vuoi che ti sfugga definitivamente, e l'unico modo per farlo è piantargli una freccia nella schiena.

Testa la tua Abilità come di consueto per scoprire se l'attacco vada a buon segno; se possiedi la Caratteristica Speciale *Frecce Infuocate* puoi ridurre di 1 punto il risultato del lancio. Se superi la prova vai al **40**; se fallisci la prova, o non puoi tentare perché hai esaurito le frecce, vai al **173**.



354

Al piano di sopra vieni accolto da un odore così intenso da farti lacrimare gli occhi e toglierti il fiato: sembra che qualcuno abbia bruciato una vasca di incenso, e i segni nerastri sulle pareti ti comunicano la medesima sensazione.

Procedi un po' a tentoni nell'atmosfera pesante dell'atrio, cercando di studiare la situazione e orientarti a dovere. Alla tua sinistra e alla tua destra sono presenti due porte, che come hai modo di verificare sono entrambe chiuse a chiave; qualche passo più avanti si trova invece una porta laccata d'argento, che pare socchiusa, e in fondo al corridoio un'ultima stanza completamente spalancata, da cui proviene una luce rossastra.

Se vuoi entrare nella prima stanza vai al **125**, se scegli quella in fondo al corridoio vai al **539**. In caso tu decida invece di scendere nuovamente di sotto, torna al **410**.

355

Il comandante Ulkhan ti osserva per un po' in silenzio, poi si alza e raccoglie un volume dalla scrivania. Lo sfoglia velocemente per qualche istante e finisce per fermarsi verso metà del tomo, indicando con un'espressione solenne la pagina trovata.

"È giunto il momento della gloria eterna, in cui viene finalmente squarciato il velo della conoscenza; coloro i quali si faranno trovare pronti all'alba della nuova era potranno essere investiti della gloria eterna. L'epoca del caos, della superstizione e dell'ignoranza è giunta al termine: una nuova epoca nasce sulle ceneri del passato, guidata dal Lupo Bianco!"

L'uomo ti osserva a lungo, aspettando una tua reazione, e

infine prende di nuovo parola.

"Ak Durbal ha tracciato un sentiero molto chiaro per chi ha saputo seguirlo. Il potere... un'entità astratta nella mente di quei poveri incapaci che riempiono questo triste mondo, ma più che concreto per i pochi illuminati, gli unici degni depositari di questo messaggio!"
"Ho già sentito discorsi del genere, e a farli erano dei briganti senza cuore."

Il comandante si leva a in piedi di scatto e ti sferra uno schiaffo con tutte le sue forze, facendo traballare la sedia a cui sei legato.

"Stolto! Noi Ulkhan non abbiamo nulla a che vedere con i briganti di Mano Nera! Si tratta del futuro di Sirdania, e del mondo intero! Non possiamo stare a guardare mentre il paese è allo sbando, le Gilde sono impotenti e troppo impegnate in una lotta fratricida contro il nostro stesso esercito!"
"Non è questo il modo..."
"Non c'è un altro modo! Dobbiamo prendere il controllo e porre fine a questo delirio, ridare pace agli indifesi..."
"Facendoli saltare in aria come pietre in un pozzo minerario?"

L'uomo rimane colpito dalla tua risposta, dando l'impressione di non comprendere le tue parole.

"Grandi cambiamenti richiedono sempre sacrifici."
"Siete solo dei folli!"
"Non direi. Siamo uomini d'onore, e te lo dimostrerò."

Schiocca le dita, e improvvisamente le corde che ti stringono i polsi si sciolgono. Mentre ti liberi e ti alzi in piedi, non senza una certa apprensione e incredulità, l'uomo ridacchia di gusto impugnando la spada e puntandotela contro.

"Un trucchetto da baraccone. Ora seguimi e non provare a fare scherzi, altrimenti sai già cosa ti accadrà."

Esci dalla tenda precedendo di un passo il comandante Ulkhan, che ti indica il campo di allenamento dei soldati. Sei in una situazione a dir poco rischiosa, e non sai come comportarti: potresti tentare la fuga, ma forse sarebbe meglio assecondare il comandante e capire cosa abbia in serbo per te.

Se vuoi provare a fuggire vai al **53**, altrimenti al **199**.

356

Spingendo con tutte le tue forze sul timone riesci a virare la macchina, modificandone in parte la traiettoria, ma non c'è modo di arrestare la sua discesa verso la capitale, né tanto meno di sfuggire al terribile destino che ti ha riservato la gemma infernale. Rivolgi un'ultima preghiera agli dei per raccomandare loro la tua anima, ignorando i lampi esultanti della Chiave delle Anime, e la nave volante si schianta al suolo con un boato nella piazza centrale di Walhassa.

Hai pagato con il martirio il tuo tentativo di portare a termine questa disperata missione. Quando arriveranno i soccorsi, tutto ciò che troveranno di te sarà un mucchietto di ossa incenerite dall'esplosione del velivolo. E forse qualcuno, rovistando tra le lamiere e i rottami, troverà una strana gemma lucente e la riporrà in tasca, sottraendola al luogo del massacro, dando una nuova vita al ciclo inarrestabile del male.

La tua avventura termina qui.

357

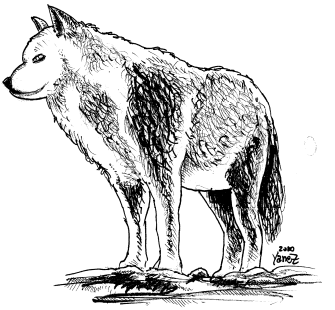
"Prima di partire vorrei sottopormi alle prove iniziatiche."

Il primo sacerdote ti osserva con grande stupore, cercando di comprendere se tu faccia sul serio o meno; anche gli altri monaci si scrutano l'un l'altro, senza osare intervenire prima che il loro superiore abbia espresso la sua opinione.

"Solo a un uomo consacrato al servizio degli dei è concesso di accedere al sotterraneo delle prove, ma soltanto pochi temerari e fortunati servitori delle divinità possono vantarsi di esserne usciti indenni, anche tra i nostri confratelli presenti e passati. Da molto tempo ormai nessuno osa più intraprendere questa ardua sfida... tuttavia, tu sei un Accolito, un monaco guerriero, e come tale hai diritto di affrontare le prove iniziatiche se hai intenzione di farlo. Sei certo di voler correre questo rischio, quando una missione così importante ti attende?"

Il primo sacerdote non ha tutti i torti, ma dentro di te senti che le prove possono rivelarsi una tappa importante. I monaci attendono in silenzio la tua decisione.

Se decidi di intraprendere le prove iniziatiche vai al **119**, altrimenti al **92**.



358

Cerchi di tuffarti in avanti per evitare il dardo, ma non riesci nel tuo intento: la freccia ti sfiora il braccio sinistro, procurandoti un grosso taglio. Dall'ombra dell'edificio sbucano tre briganti, due disarmati e uno con in braccio un arco e in spalla una faretra carica di frecce. A un cenno di quest'ultimo gli altri due si lanciano all'attacco, pronti a eliminare l'intruso che ha disturbato la quiete del loro covo:

BRIGANTE 1: Abilità 9 Resistenza 14
BRIGANTE 2: Abilità 8 Resistenza 16

Prima del Combattimento devi sottrarre 4 punti di Resistenza per la ferita al braccio. Ogni tre scontri il terzo brigante proverà a ricolpirti col suo arco. Per evitare il colpo devi Testare la tua Abilità aggiungendo 2 al risultato dei dadi: se fallisci, lancia un dado e sottrai il risultato al tuo attuale punteggio di Resistenza. Se riesci a sconfiggere i due briganti vai al **473**.

359

"Posso provare a fermarla: sono pur sempre anch'io adepto di una Gilda..."
"E come credi di raggiungere la cima della collina?"
"Me la caverò."

Hadriana sembra molto più preoccupata di quanto non lo sia tu:

"Anche dovessi riuscire a farti strada tra le guardie, quando arriverai in cima ti troverai di fronte un pericolo più serio di quanto credi. Il fatto che non sia veramente una Maga la rende ancora più pericolosa, perché non si rende conto dei poteri con qui sta giocando. Ha dato vita agli spaventapasseri per tenere lontani gli uccelli, e cosa ha ottenuto? Quegli

esseri immondi hanno attaccato i contadini e fatto razzia nei campi, e da allora quasi nessuno osa metterci piede..."
"Non posso lasciarvi in balìa di questa donna senza fare nulla!"
"Non ti preoccupare, ce la caveremo. Forse presto rinsavirà, quando si renderà conto di cosa siano veramente gli Ulkhan... il massimo che puoi fare è promettermi di portare l'esercito a conoscenza della nostra situazione, e puoi farlo solo se te ne vai sano e salvo."

La giovane purtroppo ha ragione: hai una missione da compiere, e non puoi metterne a repentaglio l'esito lanciandoti allo sbaraglio in un'impresa che potrebbe rivelarsi oltre le tue capacità.

"Contaci. Presto avrete un aiuto, te lo garantisco."

Hadriana ti sorride dolcemente; ora le lacrime sono passate, e sembra aver recuperato un po' di serenità.

"Vieni, ti mostro la stanza per la notte."
"Ma le guardie potrebbero scoprire che sono qui... non temi ritorsioni?"

La ragazza scuote la testa.

"Finora Brinhild non si è mai permessa di avvicinarsi a questa casa, non lo farà stanotte, né ci proveranno i suoi sgherri, te lo garantisco."

Ti accompagna in una piccola stanza arredata in modo piuttosto semplice, in cui però è presente qualcosa che ti mancava parecchio: un soffice letto. La ragazza ti dà la buonanotte e fa per uscire, ma la fermi per porgerle un'ultima domanda:

"Cosa ti rende così sicura di non essere a rischio?"
"Beh... sono pur sempre sua sorella."

Puoi recuperare 8 punti di Resistenza. Vai al **204**.

360

Estrai la tua arma con un gesto fulmineo e ti prepari a colpire il tuo avversario: gli altri tre giocatori arretrano verso il fondo della sala, impauriti dalla tua reazione istintiva, ma l'omaccione col coltello sembra non avere intenzione di abbandonare i suoi propositi, e si lancia in avanti per affondarti il pugnale nella pancia:

GIOCATORE: Abilità 8 Resistenza 16

Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 3 o meno vai al **12**.

361

Salti lo steccato e procedi tra le pianticelle per scoprire se qualcuno si nasconda nelle vicinanze; stranamente, più avanzi e più la sensazione di essere osservato aumenta, ma non c'è proprio nessuno intorno a te, a parte gli spaventapasseri... d'improvviso avverti il suono di una risata malvagia, e uno strano fruscio: con sommo terrore, osservi una delle creature staccarsi dal palo che la regge e avanzare verso di te, protendendo in avanti le sue braccia rinsecchite:

SPAVENTAPASSERI: Abilità 9 Resistenza 15

Se vinci questo Combattimento, puoi decidere se fuggire verso la città, andando al **229**, oppure esplorare la fossa in cui scompare il ruscello andando al **471**.

Uno scossone proviene dalla stanza sottostante la sala comando in cui vi trovate. Sia tu che Ak Durbal cadete a terra, travolti dall'esplosione, e vari frammenti di metallo si staccano dal soffitto e dalle pareti, travolgendovi in una cascata di scintille e polvere metallica. La Chiave delle Anime rimane sospesa a mezz'aria nel suo guscio di vetro, spandendo lampi di luce contro di voi, mentre in lontananza senti il rumore di una forte esplosione. Durbal pare soddisfatto del disastro che ha causato, ma una vena di fastidio gli solca il viso:

"Non era questo il momento! La macchina si è danneggiata..."
C'è ancora tempo..

Il sussurro infernale risuona nella vostra mente:

"Come? L'ordigno è caduto!"
La macchina sarà il tuo ordigno... Uccidilo, e avrai la tua vittoria...

Sul volto di Durbal si dipinge un sorriso sardonico, mentre parte verso di te per un ultimo, disperato attacco:

Annota sul Registro l'esplosione della bomba. Confronta la tua Forza d'Attacco con quella del nemico, utilizzando come punteggio di Abilità di Durbal lo stesso che aveva all'inizio del Combattimento; per questo scontro, se possiedi una tra le Caratteristiche Speciali *Adrenalina*, *Duello*, *Rappresaglia* o *Fuoco Mistico*, oppure se hai appreso l'Incantesimo *Telepatia*, aggiungi 2 al tuo totale. Se hai la meglio vai al **326**, altrimenti al **28**. In caso di pareggio, rilancia i dadi e confronta nuovamente le vostre Forze d'Attacco.

Ilana ti fa accomodare all'interno e richiude la tenda con una cortina semi trasparente. L'ambiente è diviso in due diverse stanze separate da un pannello: subito oltre l'ingresso si trovano solamente un tavolino su cui è posata una ciotola contenente alcune monete, un morbido tappeto azzurro e dei cuscini, mentre dall'altra parte della tenda scorgi una cassa di legno e i piedi di un materasso di piume, posato direttamente sull'erba. La ragazza ti guida nella parte interna del suo padiglione e ti indica il letto:

"Sdraiati e spogliati, puoi posare i vestiti qua sopra."
"Mah, veramente io..."

Ilana ti guarda con un misto di sorpresa e divertimento.

"Non essere timido, togli la maglia e i pantaloni e fai il bravo, vedrai che ne varrà la pena..."

Sperando di aver fatto la scelta giusta, obbedisci alla giovane gitana e ti sdrai a pancia in giù sul materasso. Ilana ti invita a rilassarti e distendere le articolazioni; all'inizio ti senti impossibilitato a farlo, ma non appena la ragazza inizia a massaggiarti i fianchi avverti una sensazione di tepore che ti scioglie le membra, facendoti dimenticare tutte le fatiche del viaggio. Perdi la concezione del tempo, e quando Ilana termina il massaggio non te ne accorgi neppure, tanto da sobbalzare a trovarti il suo viso che ti squadra a pochi centimetri di distanza.

"Allora? Ti senti meglio?"

Dire che ti senti meglio è un eufemismo: ringrazi di cuore la ragazza, dicendole che non ti sei mai sentito così bene in vita tua. Ilana sorride felice, e ti dà una dolcissima carezza sul volto.

"Quanto ti devo?"
"Noi Ujter abbiamo imparato a dare l'un l'altro i doni che la Madre Terra ci ha conferito, senza chiedere niente più di quanto essa ci può offrire. Scegli tu come ricompensarmi."

Grazie agli effetti tonificanti del massaggio di Ilana, puoi riportare il punteggio di Resistenza al suo valore massimo e aggiungere 2 al punteggio attuale di Mana, senza superare però quello massimo. Come pagamento, puoi scegliere a tuo piacimento se dare alla ragazza un oggetto della Sacca oppure pagarla in denaro: in questo caso, lancia un dado e sottrai dalla borsa un numero di monete pari al risultato del lancio. Vai al **243**.

364

Con un movimento scattante riesci a raccogliere l'oggetto e trasportarlo in qualche modo al di fuori della coltre di fiamme prima di scottarti il braccio. Mentre spegni le ultime fiammelle che bruciano il tuo mantello osservi la sfera posata a terra ai tuoi piedi, ancora rovente: si tratta di una pietra nera dalla superficie liscia. Versi sull'oggetto qualche goccia d'acqua per raffreddarlo, e non appena diventa più tiepido lo raccogli e lo riponi all'interno della Sacca.

Perdi 3 punti di Resistenza per le scottature. Segna sul registro la pietra nera, poi torna al **181** per proseguire l'esplorazione.

Uno di loro sembra particolarmente spazientito, ma viene fermato da un collega, che si toglie l'elmo e punta il suo sguardo verso di te: si tratta di una donna tra le più brutte che hai mai visto, con un doppio mento sporgente e un naso enorme, e i suoi occhi dolci ti provocano una reazione a metà tra il disgusto e l'ilarità.

"Non vedi che questo ragazzone è a posto?"
"Cosa?"
"Ma sì, se è qui avrà le sue buone ragioni, no? Dico bene?"
"Certamente, signora."
"E quali sarebbero queste ragioni?" esclama perplesso l'altro collega, senza abbassare la spada.
"Devo parlare con la reggente Brinhild."
"Cosa vuoi dal capo?" salta fuori di nuovo la guardia.
"Ma a te cosa importa?" lo interrompe la donna "Avanti, seguimi, ti faccio strada..."

Incurante delle proteste delle altre guardie, la donna ti fa cenno di salire dietro di lei. Vi lasciate alle spalle gli altri soldati e raggiungete la villa continuando lungo la ripida salita. Giunti in cima, la donna ti accarezza la guancia:

"Se vuoi posso farti compagnia..."
"Ehm... meglio se aspetti giù, ci vediamo più tardi, va bene?"
"Certamente!"

Riparte per la discese alla svelta, scomparendo dalla tua vista. Hai corso un rischio enorme, ma ne è valsa la pena. Cercando di non pensare a cosa stia frullando per la testa della soldatessa in questo momento, ti prepari ad entrare nella villa.

Vai al **410**.

Tra gli occhi increduli dei suoi compagni, il comandante Ulkhan crolla a terra esanime. Dopo un primo attimo di smarrimento, lo sparuto gruppo di soldati si fa sotto con fare minaccioso, ma un gemito fa sobbalzare tanto loro quanto te:

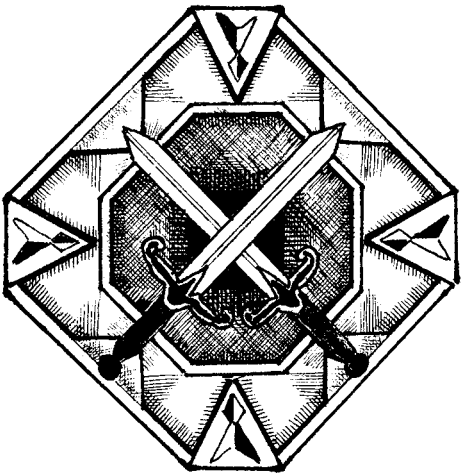
"No... ogni promessa è debito... complimenti..."

Un colpo di tosse scuote il petto del comandante, ma è l'ultimo sussulto. I suoi occhi scuri rimangono sbarrati verso il cielo, e nessun altro suono esce dalla sua bocca, né uscirà più. La rabbia dei commilitoni è palpabile, ma nessuno ti impedisce di raccogliere le tue cose e andartene, mentre i soldati raccolgono il corpo del comandante e lo portano nel bosco. Con l'eliminazione del loro capo, forse hai liberato una volta per tutte questa zona dalle grinfie degli Ulkhan, ma ti rendi conto che gran parte dell'esito di questa battaglia dipenderà dalla tua missione principale: trovare Ak Durbal e porre fine ai suoi loschi piani sovversivi.

Percorri a ritroso la strada verso il fiume, e una volta raggiunta la riva continui a procedere tra i giunchi e gli arbusti, finché circa mezz'ora più tardi giungi in vista della *Coccinella*. Al tuo arrivo Yanus ti saluta con un ampio gesto della mano, e anche Hurgo e Jed, intenti a sgranocchiare un pollo attorno a un focolare vicino alla riva, ti accolgono con gioia. Eviti di svelare troppi dettagli, anche perché sei troppo stanco per metterti a fare il resoconto di ciò che è accaduto, e risali sull'imbarcazione, andando a coricarti nella tua camera. Poco prima di addormentarti fai una scoperta che ti lascia perplesso: all'interno della Sacca trovi un oggetto che hai già visto: una spilla con il simbolo della Gilda dei Guerrieri, le due spade incrociate. Anche Fedora ne aveva una uguale, ma sei sicuro di averla lasciata al suo posto quando l'avete sepolta... da dove proviene questa, allora? Mentre stai ancora riflettendo sullo strano episodio, crolli per la stanchezza e ti

lasci andare a un sonno ristoratore.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza, e annota sul Registro che possiedi la spilla della Gilda dei Guerrieri. Puoi recuperare 4 punti di Resistenza per il riposo. Vai al **190**.



367

Comunichi la tua decisione agli ambasciatori, i quali si limitano ad annuire. Il più vicino dei tre scambia due parole con il vetturino, che al bivio prende la svolta verso il cimitero. La carrozza si arresta all'imbocco del camposanto, lasciandoti scendere; smonti dalla vettura attendendo che i tre compagni di viaggio ti seguano, ma i delegati decidono di restare al loro posto: a quanto pare hanno compreso che hai bisogno di stare da solo.

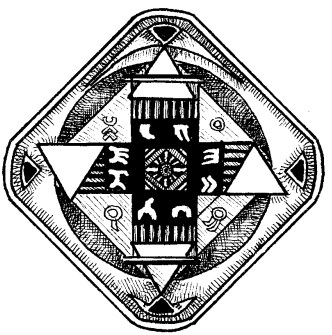
Camminando tra le file di lapidi immerse nel prato verde e nei cespugli in fiore non riesci a soffocare il pensiero che ti

coglie ogni volta che visiti questo posto: non avreste potuto trovare un luogo più incantevole per il riposo eterno del tuo vecchio maestro...

La lapide del Maestro Anziano è una delle più maestose del camposanto: un blocco di ossidiana con fregi in oro e argento, su cui è vergato un semplice simbolo formato da cinque cerchi intrecciati. Al Maestro non sarebbe mai piaciuto essere ricordato per il suo ruolo nella propria Gilda, ma come uomo di pace, che ha dedicato la sua vita al bene della comunità e alla cooperazione di tutte e cinque le Gilde. Ai piedi della lapide è posato un bellissimo calice di bronzo, opera di Pirian, il padre di Loreena, all'interno del quale si trova un rigoglioso mazzo di gigli bianchi.

Mormori silenziosamente una preghiera agli dei, perché ti guidino nella tua nuova missione, ma d'un tratto noti uno scintillio ai piedi del vaso di fiori: ti chini in avanti, e scopri che si tratta di un piccolo oggetto, forse una pietra preziosa, che spunta leggermente da sotto terra, come se qualcuno l'avesse inavvertitamente calpestato.

Se vuoi raccogliere la pietra vai al **423**; se invece preferisci ignorarla e andartene dal cimitero vai al **226**.



"Va bene, basta così."

Si allontana dalla portata dei tuoi colpi e si asciuga il labbro sanguinante con la manica.

"Molto bene: salta su, ti accompagniamo noi fino al cortile, poi ti arrangerai da solo."

Segui l'uomo sulla carrozza, all'interno della quale si trova anche un ometto tremolante, seduto in un angolo, e una ragazza con lunghi capelli rossi dal sorriso splendente. Mentre la vettura riprende la salita, la giovane ti stringe la mano e si presenta come Belalia, dicendo di provenire dalla città di Otinghal, sulle coste del lontano Oceano Esterno, e di essere fuggita da quelle parti perché stanca della monotonia della vita quotidiana e stufa della bigotteria della gente di mare. Quando le chiedi cosa ci faccia una bella ragazza come lei in questo posto, ti fa l'occhiolino con un sorrisino malizioso:

"Beh, è così che vi frego, no?"

Senza nemmeno renderti conto di cosa accada, ti ritrovi con un coltello puntato alla base del collo.

"Le apparenze ingannano, belloccio. Ricordatelo, se vuoi essere un Lupo Bianco."

Stai ancora pensando a un modo per risponderle, quando la carrozza si arresta:

"Siamo arrivati. Buona fortuna a tutti voi."

L'ometto sguscia fuori dalla carrozza con un balzo, sparendo via in lontananza a grande velocità. Belalia invece scende

con tutta calma, ti saluta e si avventura nella roccaforte, dandoti appuntamento a più tardi. Il reclutatore rimane per un attimo a osservare i tuoi movimenti, perplesso dalle tue esitazioni, ma lo tieni a bada con la scusa di voler cercare un posto dove lucidare le tue armi. Alla fine risale sulla vettura e riparte alla volta del paese: sei finalmente libero di muoverti a tuo piacimento.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Vai al **9**.

369

Cammini per qualche ora nella quiete del sentiero che costeggia il bosco; verso mezzogiorno il paesaggio comincia a cambiare, gli alberi ad alto fusto lasciano lentamente spazio ad arbusti verdeggianti e campi in fiore, e ben presto inizi a sentire nella brezza pomeridiana un nuovo turbine di profumi. Nel primo pomeriggio incroci un paio di gruppi di pastori e contadini al lavoro in un campicello; ne approfitti per chiedere indicazioni e questi, dopo un primo attimo di smarrimento alla scoperta del fatto che arrivi dal bosco (e a quanto pare sei il primo da moltissimo tempo), ti fanno sapere che sei vicino all'approdo di Sural. Se tutto andrà bene, giungerai alla tua prossima meta domani mattina. Rinfrancato dalla notizia, procedi fino al tramonto di buon passo, e ti fermi soltanto al tramonto per riposare. Dopo aver cenato ed esserti preparato un semplice giaciglio vicino al bordo della strada, protetto dal vento notturno da una coppia di massi, ti addormenti e cali in un sonno profondo.

Cancella un pasto dalla tue provviste della Sacca. Lancia un dado, togliendo 1 al risultato se possiedi una coperta, per scoprire cosa accade durante la notte:

0-2: notte tranquilla. Puoi recuperare 4 punti di Resistenza.
3-4: uno sciame di zanzare ti attacca nella notte, svegliandoti e infastidendoti. A meno che tu non possieda una pomata

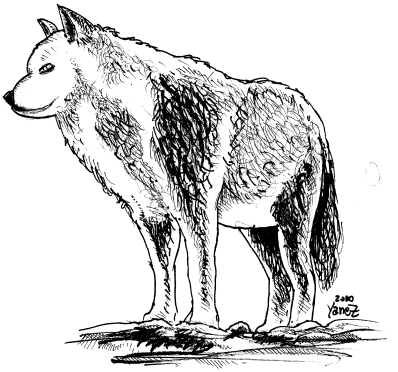
contro le punture di insetti perdi 2 punti di Resistenza, e non hai modo di recuperarli a causa dello scarso riposo.
5: un furfante si avvicina di soppiatto e tenta di sgraffignarti il borsello con il denaro. Testa la tua Abilità, sottraendo 2 dal risultato dei dadi se sei un Ladro. Se superi la prova eviti la rapina, altrimenti lancia due dadi e sottrai il totale dalle tue scorte di denaro. Puoi comunque recuperare 2 punti di Resistenza per il riposo.
6: poco dopo mezzanotte subisci l'attacco di un serpentello dei boschi:

SERPENTE: Abilità 8 Resistenza 9

Se perdi uno scontro lancia un dado: se ottieni 6 vieni avvelenato. A meno che tu non possieda un antidoto, perdi 1 punto di Abilità e altri 5 di Resistenza; dovessi però trovare il modo di curarti, potrai recuperare il punto di Abilità perduto.

All'alba riprendi la marcia verso la tua meta, e un paio d'ore più tardi raggiungi le sponde di un fiume, dove è ancorata una piccola barca. Sei finalmente arrivato all'approdo di Sural!

Vai al **231**.



Yanez
2010

"Chi sei? Cosa ci fai qui nella foresta?"
"Potrei farle le stesse domande... signore..."
"Beh... te l'ho chiesto prima io!"

Il tuo aggressore è un uomo piuttosto avanti con l'età, con una barba grigia lunga fin quasi a terra e vestito di stracci. Il suo aspetto potrebbe far sembrare che si tratti di uno squilibrato, ma nei suoi occhi cogli una profonda saggezza, che ti spinge a essere sincero e raccontargli chi sei e cosa ti ha spinto nel bosco di Gaum. L'uomo ti ascolta in silenzio, seduto vicino al baule, e a un certo punto raccoglie una penna d'oca, la intinge nell'inchiostro e inizia a prendere appunti su un foglio di pergamena, facendoti cenno di continuare a parlare. Al termine del tuo racconto rimane in silenzio per qualche istante a osservarti, ma alla fine si scioglie in un ampio sorriso.

"Ti credo, giovane avventuriero. Sono fiero di averti potuto incontrare. Sono Waiflus Kanembragh, storico del regno e depositario dell'antica saggezza del regno di Sirdania."

Al sentire il suo nome rimani a dir poco stupefatto. Kanembragh è autore di alcune tra le più importanti opere storiche degli ultimi decenni e la sua fama è grandissima in tutto il regno. Ma come può trattarsi di questo vecchio eremita? L'uomo sembra aver compreso i tuoi dubbi, e prima che tu abbia il tempo di proferire parola riprende il suo discorso.

Vai al **14**.

371

Tra le lingue fiammeggianti ti sembra di scorgere il profilo di una città sotto assedio. Il perimetro delle mura è costellato di uomini armati che cercano in tutti i modi una breccia per invaderla, e dalla cima di una collina scende velocemente la cavalleria, che inizia a scagliare una raffica di frecce infuocate contro i difensori. L'immagine scompare, e hai l'impressione di vedere una stanza buia, in cui si nasconde una botola aperta; sotto di essa si estende un lungo tunnel immerso nell'oscurità, ma all'improvviso fanno capolino due occhi iniettati di sangue, e un grido disumano risuona nelle profondità della terra. Poi più nulla.

Vai al **494**.

372

"Ripiegare!"

Gli uomini obbediscono immediatamente al tuo segnale: quelli muniti di arco e frecce cominciano a lanciarne a destra e a manca per allontanare i nemici per il tempo necessario a rifugiarsi nel corridoio. Gli Ulkhan si infuriano ancora di più, lanciandosi uno dopo l'altro nel cunicolo in direzione della porta. Qualcuno dei tuoi soldati viene abbattuto dalla ferocia dei Lupi Bianchi ma i restanti, una quindicina in tutto, riescono a raggiungerla. L'ultimo a passare sei proprio tu: dopo aver colpito un nemico che cercava di avventarsi oltre l'uscio, ti lanci all'interno del corridoio e ricadi a terra, mentre i soldati sbarrano il passaggio. Una raffica di colpi si avventa contro la superficie metallica:

"Non reggerà a lungo!"
"Non ce ne sarà bisogno."

Alle vostre spalle si materializza la figura del generale

Orghoz, seguito da una fila di soldati.

"Siete stati valorosi, la città e il regno sono fieri di voi. Ora lasciate spazio a questi uomini: non vedono l'ora di sgranchirsi un po', non è vero?"

I guerrieri rispondono con un grido di battaglia. Il generale si ferma davanti a te e ti fissa dritto negli occhi col suo sguardo glaciale.

"Le Gilde hanno ancora qualcosa da offrire, dopotutto... Ora va', è il momento di fuggire."
"Ma la battaglia..."
"Ce la caveremo, non ti preoccupare: i topi sono in trappola. Nell'angolo nord-est delle mura è dipinta una testa di toro: di' la parola *Cernunnos*, e si aprirà la porta segreta che ti permetterà di fuggire. Gli Ulkhan non ti inseguiranno, saranno troppo preoccupati a non venire travolti dalla furia del Giaguaro!"

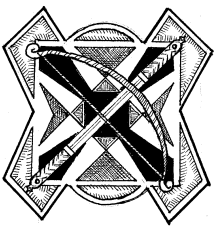
Senza nemmeno aspettare una risposta, il generale fa scansare gli uomini e si avventa contro la porta, sfondandola di netto. Ti appiattisci alla parete lasciando passare la colonna di soldati, e mentre la battaglia infuria recuperi di corsa la superficie, prendi uno dei cavalli lasciati liberi per strada e parti di corsa alla volta delle mura. L'informazione di Orghoz si rivela esatta: trovi facilmente la porta segreta e, dopo esserti assicurato che si sia richiusa, parti al galoppo nella notte. Un'ora più tardi, quando hai già compiuto una ventina di miglia di strada, ti fermi per far rifiatare il cavallo: guardando verso Nyrad, vedi un nugolo di piccole luci che si allontanano dalla città.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Vai al **396**.

373

Non appena posi una mano sulla maniglia del cassetto, una forte scossa si propaga lungo il tuo braccio, strappandoti un urlo di dolore. Evidentemente è protetto da qualche magia, e non è il caso di insistere.

Lancia un dado e sottrai il risultato al tuo punteggio di Resistenza attuale; inoltre, perdi anche 1 punto di Mana. Torna al **354**.



374

Il comandante Ulkhan rimane sulla difensiva per qualche scontro, ma all'improvviso parte all'attacco costringendoti a retrocedere. Compi un passo all'indietro, e il tuo piede scivola per una frazione di secondo: uno sguardo famelico gli si dipinge sul volto e i capelli scivolano dietro le sue spalle, mentre il Ladro Ulkhan approfitta del tuo attimo di debolezza per allungare un fendente micidiale al petto.

Per evitare questo colpo devi spendere 2 punti di Mana; dopodiché Testa la tua Abilità, togliendo 1 al risultato dei dadi se questa non è la prima volta che il tuo nemico tenta di sferrare un colpo mortale e 1 se possiedi la Caratteristica Speciale *Scherma (liv.II)*. Se riesci nel tuo intento puoi tornare al **543** e continuare il duello da dove era rimasto, calcolando normalmente l'esito di questo scontro; se non hai successo, o non hai 2 punti di Mana da investire, il colpo fatale va a segno, e la tua vita e la tua missione terminano qui.

"Vedrò di fare il possibile per aiutarvi."

Tauros e Mastro Gifuz sono raggianti.

"Bene, - interviene il secondo - ora devi riposare. Domattina all'alba ci incontreremo qui fuori e faremo il punto della situazione. Sarà dura stanare Trasmoris, nessuno ha accesso alla sua dimora da moltissimo tempo e non è dato sapere come e quando sarà lui ad uscire: dovrai in qualche modo farti notare e sperare di ottenere l'effetto desiderato... ma a questo penseremo domani. Credo che Tauros possa ospitarti qui stanotte, giusto?"

Tauros annuisce e scatta in piedi, dirigendosi su per le scale a due gradini per volta. Mastro Gifuz si lascia sfuggire un tenero sorriso:

"È un bravo ragazzo; non molto sveglio, ma con un cuore puro e una forza d'animo unica."

Tauros torna qualche minuto più tardi invitandoti a salire nella sua camera, dove potrai riposare per la nottata, mentre lui rimarrà qui in soggiorno. Cerchi di convincerlo a non disturbarsi troppo, ma il ragazzone non vuole sentire ragioni. Gifuz vi saluta e vi dà appuntamento all'indomani; sali in camera e ti prepari a una notte di riposo, ben conscio che all'alba ti aspetta una nuova fatica e una nuova minaccia.

Recuperi 6 punti di Resistenza. Vai al **143**.

376

Il secondo piano è apparentemente deserto. Di fronte a te si estende un breve corridoio in cui compaiono parecchie porte simboleggiate da disegni e stemmi araldici. La tua attenzione viene attirata in modo particolare da due: la prima sulla sinistra, recante il simbolo di un toro, e l'ultima in fondo a destra, su cui è inciso uno scudo bianco: da entrambe filtra una leggera luce, segno che le finestre all'interno devono essere aperte, ed entrambe non paiono essere chiuse a chiave.

Se vuoi entrare in quella con il simbolo del toro vai al **141**; se preferisci quella con il disegno dello scudo vai al **280**; in caso invece tu abbia intenzione di continuare a salire, prosegui al **416**.

377

Cerchi di scansarti buttandoti in un vicolo, ma tutto lo spazio nei dintorni è occupato; la carrozza ti sfreccia a fianco a velocità inaudita, facendo imbizzarrire il povero Petardo, spaventato dalla follia di questi cocchieri. Non sei abbastanza esperto da reggere le redini e tenerti in sella: voli per aria e ricadi pesantemente a terra, procurandoti una bella botta al fondoschiena. Per fortuna però il peggio è passato: la carrozza ha raggiunto il fondo della strada e svoltato a sinistra, lasciando dietro di sé un'ampia scia di polvere. Dopo esserti assicurato che il cavallo sia tornato tranquillo, risali in sella.

Lancia un dado e sottrai il risultato al tuo attuale punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **259**.

378

Ti trovi in un cortile interno che separa l'edificio principale dalle mura esterne. Parecchia gente lo percorre di qua e di là, trasportando oggetti o dando indicazioni ai manovali, e tre persone a poca distanza da dove ti trovi sono intente a prendere le misure alle pareti dell'edificio con un bastone di legno laccato di bianco, su cui sono incisi segni neri a distanze regolari. Lungo il perimetro si muovono alcune guardie, ma sono troppo affaccendate per far caso a te in particolare.

Ti bastano pochi istanti per scorgere di nuovo i due loschi individui che avevi notato prima: stanno discutendo animatamente con una guardia ai piedi della torre. A un certo punto lo spilungone rifila una sberla alla guardia, che lascia cadere a terra un mazzo di chiavi, ma si avventa subito a terra per riafferrarlo prima che lo possano fare gli altri due. Con un gesto infastidito, la guardia fa scansare il Ladro più basso e apre una porta alle loro spalle, facendo loro cenno di passare e seguendoli poi all'interno. Non c'è un istante da perdere: ti avventi verso la porta per non lasciarti seminare, e raggiungi l'uscio giusto in tempo per scorgere dalla fessura della porta le sagome dei due manigoldi salire una scala a chiocciola, mentre la guardia scuote la testa e apre un'altra porta nella parete interna della torre.

Se vuoi sgattaiolare su per le scale finché la guardia è distratta vai al **2**, mentre se preferisci assalirla continua al **152**.

379

Il tempio del villaggio è piuttosto spoglio, e ti ricorda per molti aspetti quello del villaggio di Festerheim, ma a differenza di quanto accadeva a Festerheim qui pare che la gente abbia fatto di tutto per mantenere in uno stato di decoro

il luogo di preghiera. Le pareti sono scrostate e la volta avrebbe bisogno di un restauro, ma il portone è stato ritinteggiato da poco e le panche di legno all'interno sono ben lucidate e spolverate. Nel tempio si trova solamente una coppia di anziane signore in preghiera vicino all'altare, che non vi degnano del minimo sguardo e non rispondono nemmeno ai vostri saluti.

"Questo - ti sussurra Tauros - è uno dei pochi luoghi nel quale il Maestro non osa avventurarsi da molto tempo. È come se gli facesse paura, e la gente lo sa."

La zona vicina all'altare è avvolta da nuvole di incenso, al cui profumo si mescola quello dei fiori di campagna, posati con cura all'interno di stupendi vasi di terracotta. In fondo alla parete dietro l'altare noti una nicchia vuota: Tauros ti spiega che un tempo lì si trovava una statua di Torhus, ma da molti anni è stata trafugata e non è più stata sostituita.

Torna al **534**.

380

Osservi la facciata frontale della villa di Trasmoris che incombe davanti a te, trasmettendoti un'ansia sempre maggiore. Da una finestra al piano superiore proviene un tenue e tremolante alone di luce: mentre sei assorto a osservare la soglia dell'edificio si scatena un vento impetuoso e una voce si leva nell'aria:

"Non sei il benvenuto! Vattene!"
"Sono un confratello! Ricorda il giuramento che hai prestato al cospetto di Torhus, o l'ira del padre degli dei ti colpirà!"

Testa la tua Abilità: se possiedi la Caratteristica Speciale *Aura di Carisma (liv.III)* sottrai 1 al risultato dei dadi, se hai

invece la Caratteristica Speciale *Cultura* sottrai 2. Se superi la prova vai al **252**, in caso contrario al **497**.

381

In questa zona sono più frequenti i resti del vecchio sentiero che avevi notato poco fa. Poco dopo noti una stele cosparsa di edera, su cui riesci a scorgere qualche frammento di ideogramma scolpito qua e là, e presto raggiungi una radura al centro della quale si trova un grande altare semidistrutto, ai cui piedi si estende un piccolo stagno pieno di ninfee.

Yanus lascia cadere a terra il suo borsone e si siede sull'erba, ammirando la bellezza del luogo, ma tu sei più interessato al monumento. Un tempo doveva trattarsi del fulcro delle cerimonie alla dea Ufa, ma ora resta ben poco dell'antico splendore. Le rovine dell'altare ti ricordano ciò che hai visto anni prima a Eblis, e la memoria della tua precedente avventura ti lascia nel cuore un carico di tristezza e malinconia. Loreena... quando la rivedrai?

Pietre arrotondate sono sparse sul terreno in mezzo all'erba; un tempo probabilmente formavano una statua, ma il tempo non è stato clemente nei loro confronti. Ai tuoi piedi c'è il frammento di un avambraccio, e un metro alla tua destra si trova quello che sembra essere un...

"Ma che diavolo..."

L'imprecazione di Yanus ti distoglie dai tuoi pensieri. Ti avvicini al tuo compagno per scoprire cosa lo abbia messo in allarme: nello stagno sono improvvisamente comparse delle bolle, e un sommesso gorgoglio scuote le acque, come se dalle profondità dovesse emergere qualcosa da un momento all'altro.

"Cosa succede?"
"Non so, stavo guardandomi in giro, ho gettato un sasso nell'acqua ed è cominciato..."

Se vuoi fuggire sulla nave torna al **424**; se invece vuoi restare continua al **325**.

382

I soldati Ulkhan riescono infine a superare le mura e avventarsi sugli spalti. Tu e i tuoi guerrieri vi lanciate come furie contro gli assalitori, ma i nemici sono troppi, e troppo ben preparati. Dopo avere abbattuto numerosi avversari, anche tu sei costretto a cedere alla furia dei Lupi Bianchi. Il tuo cadavere sarà solo uno dei tanti che l'indomani bruceranno alle porte della città, come monito a tutti coloro che oseranno opporsi al regime nascente.

La tua avventura ha termine qui.

383

Tenendo lo sguardo fisso sulle guardie, pronunci mentalmente la formula del sortilegio. Il tuo silenzio le sta mettendo ancora di più in allarme, ma sai che per fare effetto l'Incantesimo impiegherà qualche istante: non ti resta che sperare di aver fatto tutto nel modo giusto...

Testa la tua Abilità come di consueto per scoprire se l'Incantesimo sia andato a buon fine; se è così vai al **365**, altrimenti procedi al **192**.

384

Ricordi che molti secoli fa in questa area si trovava la capitale del regno di Uri, uno degli antichi reami conquistati da Eblis più di duemila anni orsono. Questa popolazione era particolarmente fiorente nel commercio e nelle arti tecniche, ma non poteva resistere all'assalto di un impero militare organizzato come quello della Città Sommersa, e gli Uri furono costretti a soccombere. Il bosco ha poi ricoperto queste zone, preservando qualche traccia della loro presenza.

Se vuoi visitare le rovine Uri, vai al **206**, altrimenti prosegui al **157**.

385

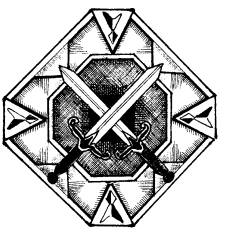
Ti sembra quasi impossibile che il cancello sia veramente l'unico ingresso al palazzo: luoghi del genere sono sempre muniti di un'uscita di sicurezza segreta, in caso gli occupanti debbano fuggire alla svelta durante un attacco, o in caso di pericoli di altro genere. Se trovassi un punto di accesso di questo tipo, potresti evitare l'entrata principale e intrufolarti indisturbato nell'edificio, con maggiori possibilità di cogliere di sorpresa i due confratelli.

Passeggi lungo il perimetro del palazzo del governo cercando di non dare nell'occhio; apparentemente il muro di cinta non mostra alcun passaggio secondario, tanto che dopo i primi minuti di ispezione temi seriamente di aver soltanto sprecato tempo prezioso, ma la tua attenzione viene a cadere su una zona dalla strana architettura. Subito oltre l'angolo a sud-est dell'edificio, la strada è separata dal palazzo da un altro stretto muretto, lungo una decina di metri e alto tre o quattro. Sulla parete esterna di questo secondo muro sono incise alcune placche commemorative, riportanti i nomi di alcuni eroi della città; tuttavia, la collocazione di un monumento commemorativo di questo genere è alquanto strana e, come

se non bastasse, uno dei lati dello stretto passaggio tra il secondo muro e la parete esterna del palazzo del governo è chiuso da una piccola inferriata, per impedire il passaggio dei pedoni. Il tuo sesto senso ti dice che, se esiste un passaggio segreto, è situato proprio qui.

Osservi i movimenti delle guardie, che stazionano davanti al cancello e si spostano soltanto di qualche metro per controllare meglio la zona; non appena sei sicuro che nessuno dei due stia guardando nella tua direzione, ti intrufoli nel piccolo passaggio per scoprire se il tuo presentimento fosse esatto.

Testa la tua Abilità, sottraendo 1 al risultato dei dadi se hai già raggiunto il sesto Livello, e aggiungendo 2 se il tuo punteggio attuale di Resistenza è 12 o meno. In caso tu riesca a superare la prova puoi continuare al **207**, altrimenti non trovi alcun passaggio segreto, e non ti resta che tornare al **239** e riconsiderare le opzioni; tuttavia in tal caso, avendo sprecato del tempo utile, devi sottrarre 1 al tuo punteggio attuale di Mana.



386

Non c'è modo di entrare nel palazzo, e sinceramente non vedi per quale motivo farlo. Questa città ti comunica sensazioni tutt'altro che positive, e non vedi l'ora di lasciartela alle spalle.

Vai al **117**.

387

Riesci miracolosamente a divincolarti e recuperare il controllo, scaraventando a terra il soldato che ti ha assalito. Questo però compie una capovolta e si rialza in piedi: estrae di scatto un pugnale e ti si avventa contro per farti fuori:

SOLDATO: Abilità 10 Resistenza 19

Il soldato Ulkhan è un Ladro e possiede la Caratteristica Speciale *Rappresaglia*, pertanto devi raddoppiare ogni danno subito nel corso dei primi due scontri di Combattimento. Se vinci, vai al **309**.

388

In poco tempo gli Ujter sono riusciti ad allestirti un alloggio coi fiocchi: all'interno trovi un comodissimo materasso di piume e un tavolino con sopra posato un vassoio, dal quale proviene un profumo delizioso: lo alzi, e trovi un piatto contenente una ciotola di insalata di erbe condita con spezie aromatiche, che mangi in un sol boccone. Una volta terminato di mangiare, posi il tuo equipaggiamento vicino al letto e ti sdrai sul letto, godendoti la sua comodità.

Puoi recuperare 3 punti di Resistenza per il pasto. Dopodiché, se decidi di dormire recupera altri 2 punti di Resistenza e vai al **530**, mentre se hai intenzione di tornare fuori per esplorare ancora un po' il villaggio vai al **243**.

389

"Ak Durbal si trova nella Torre Rossa, nella stanza di controllo all'ultimo piano, a sistemare gli ultimi dettagli del suo piano di conquista: se la capitale non cederà alle sue richieste la raderà al suolo, te lo posso garantire. Durbal non è l'unica minaccia per la tua missione: se vuoi salvare

Walhassa, dovrai mettere fuori uso il macchinario volante."
"Come posso riuscirci?"
"Al secondo piano della Torre Rossa si trova una stanza con inciso sulla porta uno scudo bianco. È la dimora di Drystan, uno degli scienziati di fiducia di Ak Durbal, che ormai lavora qui da anni."
"Un altro prigioniero?"

Si lascia andare a una risatina beffarda, che tradisce tutto il suo livore:

"Stai scherzando? No, assolutamente no... lui è uno dei conniventi, anzi, il peggiore di tutti. Si è fatto corrompere dalle manie di grandezza di Durbal, e si è unito a lui in tempi non sospetti; prova gioia a ogni scoperta possa portare lustro alla sua fama, non gli importa minimamente dei rischi che tali scoperte possono portare, né del numero di persone che moriranno a causa delle sue azioni!"
"Capisco. Cosa c'è di così importante nella sua stanza?"
"Drystan è il capo progettista del generatore della macchina volante. Nel suo alloggio troverai una scheda di vetro sottile: prendila, ti servirà per accedere all'interfaccia del generatore stesso, e ti permetterà di spegnerlo. Senza di esso, il velivolo non andrà molto lontano."
"Come si fa a disattivarlo? E soprattutto, dove è situato questo velivolo?"
"Il velivolo? Lo hai già visto, è... aaaaaah!"

D'improvviso Huwal si stringe le tempie e cade in ginocchio in preda alle convulsioni: ti getti a terra per soccorrerlo, ma ti indica la porta con un braccio tremante:

"Vattene, vai via subito... sta ricominciando..."
"Non posso lasciarti..."
"Va... vattene fin... finché... puoi..."
Percepisci il rumore di una forte scarica di energia: Huwal

viene sbalzato via, finendo a sbattere contro la parete. Prima che tu lo raggiunga si rialza in piedi con grande agilità, ma qualcosa è accaduto: il suo sguardo è perso nel vuoto, e l'espressione è gonfia di rabbia. Estrae un coltello da un cassetto e ti si lancia contro prendendoti di sorpresa:

HUWAL: Abilità 9 Resistenza 16

Sottrai 1 alla tua Forza d'Attacco per il primo scontro; essendo stato colto di sorpresa, non hai la possibilità di compiere alcuna azione prima di combattere. Se riduci la sua Resistenza a 4 o meno, continua al **57**.

390

La notte trascorre serenamente, nonostante il tuo animo sia pieno di preoccupazioni per quanto ti aspetta nei prossimi giorni. Il mattino dopo, quando scendi nella sala scopri che i delegati sono già in piedi ad aspettarti; tutti e tre ti accolgono con un sorriso, mostrando grande rispetto per il tuo senso dell'onore.

"Attenderemo qui le notizie sulla tua missione, pregando ogni momento per il tuo successo."

Il delegato anziano si avvicina a te e ti prende una mano.

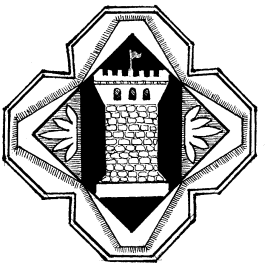
"Conoscevo molto bene il tuo vecchio tutore. Eri il suo alunno prediletto, e quando parlava di te i suoi occhi si illuminavano di orgoglio. So che saprai essere di nuovo degno del suo ricordo."

Se possiedi un anello con incastonata una gemma blu e vuoi mostrarlo all'ambasciatore vai al **129**, altrimenti continua al **20**.

391

Hai un solo lancio a disposizione, e ne sei ben consapevole. Cerchi di trovare la massima concentrazione, prendi la mira e lanci il pugnale dritto verso il bersaglio, pregando ardentemente di riuscire nel tuo intento.

Testa la tua Abilità: se possiedi *Lancio di Pugnali (liv.II)* togli 1 al punteggio indicato dai dadi, se possiedi *Lancio Letale* togli invece 2 punti. Se superi la prova vai al **75**, altrimenti al **122**.



392

Avanzi di qualche metro con cautela, cercando di passare inosservato. I soldati stanno ancora allenandosi nella lotta: uno di loro, un colosso dalla testa pelata alto più di due metri, sta mostrando agli altri una presa di lotta e si sta divertendo a torturare un compagno alto almeno mezzo metro meno di lui, stringendogli l'avambraccio destro dietro la schiena e gridandogli di cedere. Ignori la scena e procedi con noncuranza verso il padiglione dorato, sperando che nessuno ti noti.

Testa la tua Abilità: se possiedi la Caratteristica Speciale *Preghiera a Moothanan* e non te ne sei ancora servito nel corso di questa avventura togli 1 al risultato dei dadi, e se prima ti eri camuffato da Ulkhan togli 2. Se hai successo vai al **146**, altrimenti all' **89**.

393

Lanci un grido di battaglia e parti all'attacco per assalire i due depravati furfanti, ma vieni sorpreso da un rumore proveniente dalla cima di un albero. Hai giusto un attimo per renderti conto che qualcosa ti sta piombando contro.

Testa la tua Abilità: se sei un Ladro o un Guerriero togli 1 al risultato dei dadi. Se superi la prova vai al **310**, altrimenti al **149**.

394

Forse hai un'opportunità per superare questo inconveniente, per quanto sia difficile da realizzare. Dopo esserti assicurato di essere da solo, ti siedi a terra e ti concentri, cercando di liberare la mente da ogni tipo di influenza esterna e dai pensieri: scivoli in uno stato di quieto torpore, e senti la tua anima liberarsi dall'onere della carne.

Fa uno stranissimo effetto osservare il proprio corpo posato alla parete sotto di sé, ma non c'è tempo per queste considerazioni; ti avvicini alla porta, temendo per un attimo che l'occhio meccanico si attivi, ma non succede nulla. Con un semplice sforzo di volontà superi l'ingresso e accedi alla sala, trovandoti di fronte un enorme macchinario da cui sporgono varie manopole e strani cavi scuri. Al momento però non puoi occupartene: il primo problema è aprire la porta. Sul lato sinistro c'è un pulsante: se fossi in carne e ossa non avresti problemi a premerlo, ma sotto forma di spirito ti servirà un notevole sforzo di volontà per riuscire a interagire con la materia.

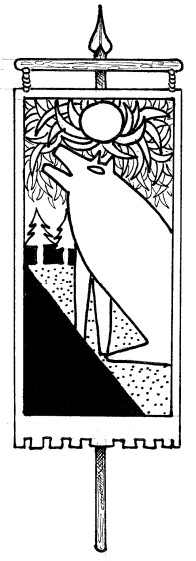
Testa la tua Abilità, sottraendo 2 al risultato dei dadi se possiedi la Caratteristica Speciale *Meditazione*. Se superi la prova vai al **449**, altrimenti al **496**.

395

L'individuo non sembra una grande minaccia, ma non vuoi correre rischi. Estrai l'arma e ti lanci all'attacco: proprio quando stai per affondare il primo colpo contro il tuo avversario questi si scansa con grande velocità e si rialza in piedi per attaccarti a sua volta con le unghie affilate. Quando finalmente vi trovate faccia a faccia noti che il suo volto è vacuo e spento, gli occhi privi di pupille persi nel vuoto: la sua non è cattiveria, è una semplice reazione istintiva alla minaccia che lo ha attaccato. Non c'è onore a combattere contro un tale avversario, ma ora non puoi più esimerti dall'affrontarlo:

UOMO: Abilità 8 Resistenza 14

Togli 1 punto alla tua Abilità, dato che combatti al buio. Se vinci non puoi comunque aggiungere nessun punto alla tua Esperienza. Torna al **171**.



Cavalchi per tutta la notte, giungendo infine alle luci dell'alba a un piccolo villaggio isolato, posto sulle rive del fiume Seza. Alcune abitazioni recano segni di fiamme, e due di esse portano un velo nero appeso al tetto. Vedendoti arrivare, un gruppo di contadini scappa spaventato, ma altri due uomini armati ti corrono incontro, gridando ai compaesani di smetterla:

"Gli Ulkhan... sono passati l'altro giorno diretti verso Nyrad..."
"Lo so..."
"Hanno attaccato anche te, straniero?"
"Sì."

Gli uomini capiscono che non è il caso di insistere. Uno di loro è così gentile da offrirti ospitalità nella sua abitazione; ti prepara un bagno caldo e una lauta colazione.

"Puoi restare finché non riprenderai le forze. Ora riposa."
"Ma io... non sapete nemmeno..."
"La sofferenza non ha patria: se non ci si aiuta in questi momenti, nulla ha più senso. Dormi un po', tra qualche ora ti sentirai meglio."

Mentre rivedi ancora nella memoria le immagini della città sotto assedio come se fossero ancora vive davanti ai tuoi occhi, la stanchezza ha il sopravvento e cadi in un sonno profondo.

Puoi recuperare 8 punti di Resistenza. Vai al **475**.

397

Passi un buon quarto d'ora accovacciato tra i cespugli alla ricerca di qualche oggetto interessante, ma tutto ciò che ottieni è un taglio provocato da un sasso appuntito. Maledicendo la sorte, ti prepari a continuare la tua esplorazione.

Perdi 2 punti di Resistenza e 1 di Mana. Se vuoi provare a salire su uno degli alberi continua al **140**; se preferisci addentrarti nell'entroterra dell'isoletta vai al **522**. In caso tu decida di tornare alla nave, vai al **424**.

398

I due corpi crollano a terra uno dopo l'altro. Per qualche istante le loro membra vibrano furiosamente come se una potente scarica di energia le percorresse, poi finalmente si immobilizzano. Cerchi di avanzare verso la villa di Trasmoris, ma la nebbia si fa improvvisamente ancora più densa, e le luci interne si ammutoliscono, lasciandoti solo in mezzo al banco di bruma assassina.

"Non cantare vittoria: sconfiggere me, il Maestro del Nulla, non sarà così semplice!"

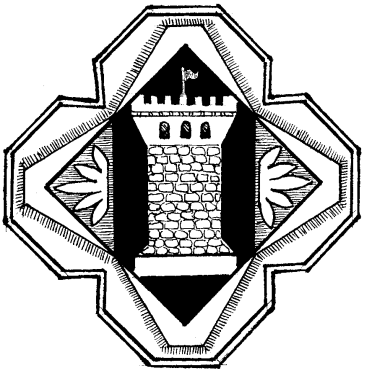
Un'ombra cala nel cerchio di nebbia, e qualcosa ti urta con violenza al petto, facendoti volare in mezzo alla bruma soffocante. Ritorni a fatica nella zona libera dalle spire biancastre e ti rimetti in piedi, cercando di recuperare il fiato: di fronte a te si staglia la figura imponente di un guerriero armato di tutto punto, avvolto in un mantello nero, su cui splende una spilla argentata con l'effigie di una torre di guardia: il simbolo della gilda dei Paladini. Tra le mani tiene una pesante ascia di metallo, e il suo volto pallido contrasta con i capelli castani, gli occhi color nocciola e la fluente barba scura, che sembrano quasi scintillare nella nebbia.

"Guarda come combatte un vero cavaliere!"

Si lancia all'attacco con una agilità e una potenza impressionanti: sconfiggerlo richiederà una autentica impresa.

MAESTRO DEL NULLA: Abilità 11 Resistenza 20

Il Maestro del Nulla è immune alle Caratteristiche Speciali *Attacco Mortale* e *Scherma*, di qualsiasi livello. Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno vai al **27**.



399

Provi a divincolarti dal getto di bava resinosa, ma tutto ciò che ottieni è invischiarti ancora di più in quella sostanza. Fai in tempo a lanciare un ultimo grido prima che il mostro chiuda le sue fauci su di te, staccandoti di netto la testa.

La tua avventura ha termine qui.

Jainez 2010

Ti trovi di fronte a un tempio circolare immerso nella quiete del bosco. Una doppia fila di colonne di marmo bianco forma una sorta di sentiero che conduce al suo ingresso, davanti al quale sta in piedi un gruppo di sacerdoti glabri e scalzi, che ti osservano sorridenti, come se ti attendessero. Non sai come comportarti di fronte a questo avvenimento, ma avverti che non hai nulla da temere da questi uomini. Uno di loro, che porta una tunica dorata, si dirige verso di te e ti raggiunge; stringe le tue mani fra le sue e si inchina al tuo cospetto.

"Benvenuto al tempio di Nishra. Ti attendevamo da molti giorni, e siamo pronti ad offrirti i nostri servigi."

Il sacerdote ti accompagna lungo il colonnato e ti fa cenno di entrare nel tempio, al quale accedi accompagnato dall'intero gruppo di monaci. La sala d'ingresso è fredda ma ospitale, e al suo interno aleggia un forte odore di fiori primaverili e incenso. Il sacerdote ti porge un cuscino e ti indica di sederti; lui stesso si lascia scivolare a terra e si siede a gambe incrociate sul freddo pavimento di marmo, attendendo che ti sistemi.

"Non serve che tu ci dica nulla, giovane valoroso. Conosciamo la tua missione, le Gilde ci hanno informato, e siamo pronti a offrirti il nostro aiuto per ciò che ci è possibile. Questa notte ti ospiteremo nel nostro tempio e ti aiuteremo a ristorare il corpo e l'animo, perché tu possa avere successo nella tua missione e compiere il tuo destino, salvando il regno dalla terribile minaccia che incombe su di esso."

Due monaci giungono nella sala da una porta posta nell'angolo in fondo a destra, e ti fanno cenno di seguirli. Ti accompagnano per un lungo corridoio fino a una piccola stanza, dove scopri che sono già stati sistemati i tuoi bagagli.

Uno dei due monaci ti indica una porticina alla tua destra, dalla quale proviene un getto di vapore.

"Se desideri fare un bagno, serviti pure. Come vedi, c'è anche un comodo letto pronto a ospitare il tuo sonno. Buon riposo."

I due escono e chiudono la porta alle sue spalle. Per questa notte non avrai bisogno di dormire all'addiaccio, a quanto pare... Benedicendo gli dei per questo incredibile colpo di fortuna, ti prepari a una serata di riposo.

Lancia un dado e aggiungi 10: puoi recuperare una quantità di punti di Resistenza pari al totale. Vai al **139**.

401

D'un tratto, una nebbia fitta cala attorno ai soldati, soffocandoli. Mentre ancora stanno cercando di capire cosa stia succedendo, ne approfitti per farti largo e procedere lungo la salita, raggiungendo l'ingresso della villa senza incorrere in altri incidenti.

Vai al **410**.

402

"Cerchi rogne, bello?"

Ti volti di scatto. Da dietro il tronco di un albero spunta fuori un brutto ceffo vestito di stracci, con una barba lunga fin quasi all'ombelico e braccia muscolose piene di tatuaggi, alla cui cintura pende minacciosamente una spada mezza arrugginita.

"Cosa ci fai in questo postaccio?"

Non sai cosa rispondere, ma il tizio non te ne lascia nemmeno il tempo.

"Beh non potrai passare se non paghi il pedaggio."
"E a quanto ammonterebbe questo pedaggio?"
"Mah... facciamo cinque monete, oggi sono di buon umore."

Se vuoi pagare il furfante vai al **136**; se intendi rifiutarti continua al **349**.

403

Fuori dal corridoio si trova un altro laboratorio un po' più piccolo del precedente, nel quale si trovano un grande armadio ricolmo di attrezzi e un lungo tavolo su cui è posata una enorme mappa. Il disegno inciso su di essa rappresenta un macchinario dalla forma conica, ma il disegno è talmente pieno di appunti, correzioni e annotazioni da rendere impossibile riconoscerne la forma e i dettagli; l'unico elemento che intuisci con una certa sicurezza è che deve avere dimensioni considerevoli.

In fondo alla stanza c'è una porta che conduce al cortile sottostante la torre esterna, mentre di fronte a essa si trova una scala che sale al piano superiore.

Se vuoi salire le scale vai al **235**, se preferisci uscire vai al **37**.

404

Sei sicuro di aver già visto questa polvere da qualche parte... ma certo! È Baxtin, un acido con potentissimi effetti allucinogeni! I Maghi del regno se ne servono in rarissimi casi, e a piccole dosi, durante gli interrogatori dei peggiori criminali, in modo da convincerli a rivelare i propri segreti.

A contatto con l'acqua questo acido tende a sciogliersi e trasformarsi in una sostanza incolore e insapore, ma rilascia delle piccole tracce di soluto violaceo, del tutto identiche a quelle che hai appena scoperto.

Nel tuo animo si fa largo un'ipotesi che ti fa accapponare la pelle: solo un Mago può aver sintetizzato questo prodotto, ma nessun membro della tua Gilda farebbe niente di così sconsiderato... in questo luogo probabilmente si nasconde un potente Mago Ulkhan.

Svuoti la borraccia che tieni appesa alla cintura e raccogli un campione di acqua contaminata: devi assolutamente avvisare la cittadina del pericolo che sta vivendo.

Vai al **46**.

405

Entri in punta di piedi e richiudi la porta alle tue spalle. L'uomo è alla finestra, intento a osservare il cielo che si tinge delle tinte rosacee del crepuscolo. È alto più o meno come te, e non pare particolarmente robusto né muscoloso, ma emana un'aura di sicurezza e di potere, come spesso capita a chi è abituato a esercitare i gradi del comando.

"Mi pareva di averti dato un ordine... Mi sto già pentendo di averti nominato Maestro della Gilda..."

Sentendo solamente una cappa di silenzio alle proprie spalle, l'individuo capisce che c'è qualcosa che non va. Si volta verso di te con estrema lentezza, e non appena posi gli occhi sul suo volto rimani stupefatto. L'uomo è cieco: i suoi occhi sono completamente bianchi. Si passa una mano tra i capelli, scostando un ciuffo dalla fronte.

"Ah, non sei quel mentecatto... e sei qui per darmi problemi..."
"Cosa sta succedendo in questa città?"
"Niente che ti interessi. Il mondo cambia, il potere cambia... le pedine si sono mosse, e l'alfiere ha dato scacco al re."
"Chi si è mosso?"
"Coloro che presto controlleranno questo regno, riportandolo ai fasti di un tempo... noi Lupi Bianchi!"
"Non avrete vita facile..."
"La vita non è facile per nessuno, ciò nonostante riusciremo nel nostro intento. Come ci sono riuscito io, grazie alla protezione di Shaigan..."
"Shaigan non protegge gli uomini dal cuore impuro!"
"E qui ti sbagli, confratello."

L'uomo punta il pugno destro verso di te, mostrando un anello di zaffiro: conosci il suo significato, e ti fa rabbrividire.

"Diventare segretario della cancelleria della Gilda è stato magnificamente semplice. Pensi che avrò problemi a guidare questa città nell'ombra? Chi più di me può conoscerla, comprenderla, farla propria e tesserla a suo piacimento?"
"Non lo farai..."
"Te ne darò la prova. Avevo giusto voglia di esercitarmi..."

D'improvviso getta via il corto mantello scuro e sfila un bastone di legno da dietro la schiena, roteandolo davanti a sé con enorme maestria. Avanza di un passo, poi di un altro, dando impressione di un perfetto controllo dell'ambiente in cui si muove. Sarà una dura battaglia!

CANCELLIERE ULKHAN: Abilità 10 Resistenza 24

Il Cancelliere è un Ladro come te, ed è immune alla Caratteristica Speciale *Attacco Mortale*, di qualsiasi livello.

Prima del duello puoi cercare di colpirlo a distanza come di consueto, ma essendo dotato di *Agilità* è particolarmente bravo a schivare i tuoi dardi, per cui devi aggiungere 2 punti al lancio di dadi quando Testi la tua Abilità per colpirlo, e sottrarre 1 punto a ogni danno che eventualmente gli infliggeranno. Allorché la sua Resistenza scenderà a 10 o meno, nello scontro successivo tenterà di avvalersi della Caratteristica Speciale *Mano Lesta*, secondo le modalità con le quali puoi utilizzarla anche tu. Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno, vai immediatamente al **353**.

406

Molti elementi che avevi colto nel corso del tuo viaggio ti avevano fatto pensare che dietro la rivolta degli Ulkhan ci fossero forze che non avevano nulla di umano; ora, al cospetto della Chiave delle Anime, splendente nella sua terribile aura di distruzione, ne hai la prova finale. Hai cercato a lungo negli antichi grimori le risposte alle domande che ti attanagliano da quando ti sei scontrato con la pietra infernale per la prima volta, tuttavia non hai trovato alcuna risposta, se non un velato e terribile riferimento costante: la pietra è l'incarnazione stessa del male, che hai giurato di combattere con tutte le tue forze.

Ak Durbal, ritto di fronte a te, è soggiogato dall'influsso malefico del cristallo: finché la luce oscura della Chiave delle Anime nutrirà la sua smania di distruggerti, il suo potere sarà inarrestabile. Eppure, non c'è alcuna possibilità di sottrarsi al duello: senza indugiare oltre, mormori una silenziosa preghiera agli dei e parti all'attacco, pronto a lottare per la vita.

AK DURBAL: Abilità 12 Resistenza 26

Per questo Combattimento puoi aggiungere 2 alla tua Forza

d'Attacco. Inoltre, hai la possibilità in qualsiasi scontro di tentare un attacco mirato agli occhi del tuo avversario: se vuoi farlo, sottrai 2 alla tua Forza d'Attacco, e se riesci a colpire il tuo avversario puoi diminuire di 2 la sua Abilità per il resto del duello. Essendo Maestro nell'uso della propria speciale arma, il signore degli Ulkhan infligge 1 punto di danno in più ogni volta che ti colpisce. A causa dell'influsso malefico della Chiave delle Anime devi sottrarre 1 punto alla tua Resistenza per ogni scontro del Combattimento, a meno che tu non possieda o una zanna di tigre o la Caratteristica Speciale *Protezione Divina*. Non puoi fuggire. Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno, vai immediatamente al **546**.

407

Ti fermi ai piedi dell'ubriaco, la cui unica reazione alla tua vista è un sonoro rutto, cui segue una risata sguaiata. Il vecchio continua a bere indisturbato, alternando sorsi di vino a motivetti incomprensibili; i suoi gesti sono talmente sconclusionati che continua a versarsi addosso gocce di vino, che poi si diverte a leccarsi via dal vestito lercio. Fai per dirgli qualcosa, ma il beone ti indica il centro della piazza:

"Non mi scassare, va' via, laggiù c'è un sacco di posto..."

Se vuoi insistere vai al **307**, altrimenti al **243**.

408

La mattina seguente ti alzi un po' più riposato dalle fatiche del viaggio, ma ben consapevole che la parte più difficile della tua missione è ancora di là da venire. Procedi per tutta la mattinata facendoti largo fra la boscaglia con la tua arma, e non riesci a fare a meno di chiederti da quanto tempo nessuno compia questa strada. Sotto i tuoi piedi ormai non

c'è altro che erba: del sentiero non rimane che una sottile scia intuibile soltanto con un notevole sforzo d'immaginazione. Procedi per parecchie ore orientandoti sempre più a fatica, finché finalmente gli alberi si decidono a lasciarti un po' più di spazio, permettendoti di camminare con qualche difficoltà in meno.

Verso metà pomeriggio arrivi in una zona del bosco nella quale sorgono piante gigantesche, con tronchi spessi quasi quanto una piccola abitazione e le cui fronde si perdono nelle profondità del cielo, oscurando quasi completamente il sole. Il sottobosco qui è particolarmente rado, probabilmente a causa proprio della scarsa illuminazione che raggiunge il suolo. Stai procedendo del solito passo quando noti qualcosa di assolutamente anomalo: da una delle querce pende una spessa corda di liane, in fondo alla quale è legato un secchio di latta.

Se vuoi provare a salire sull'albero e scoprire se qualcuno vi si nasconda vai al **295**, altrimenti prosegui al **227**.

409

Kanembragh scuote la testa. A quanto pare la tua offerta non è di gradimento all'Occhio del Cielo... o forse semplicemente a chi lo controlla. Raccogli il tuo equipaggiamento e scendi lentamente dall'albero, aiutato dal vecchio storico che tiene ben stretta la corda di liane per evitarti brutte cadute. Una volta giunto a terra dai un ultimo saluto e riprendi il cammino lungo ciò che rimane del sentiero.

Vai al **261**.

410

Il portone d'ingresso non è chiuso a chiave. Entri in un lungo corridoio tappezzato di stupendi quadri e targhe di metallo con incisi i nomi dei personaggi più illustri della storia di questo piccolo paese. L'ambiente è avvolto in una cappa di silenzio che ti lascia addosso un forte senso di ansia: senti che potrebbe accadere qualcosa di terribile da un momento all'altro, ma per ora pare quasi che tu sia l'unico essere vivente all'interno della casa.

Avanzi con circospezione, esaminando le uniche due porte ai tuoi lati: una dà l'ingresso a una sala delle riunioni, quella di fronte invece è chiusa a chiave e dall'interno non proviene alcun suono. Di fronte a te si trova una scalinata che procede verso l'alto, portando al piano superiore.

Se vuoi provare ad aprire la porta chiusa a chiave vai al **277**; se vuoi esplorare la sala delle riunioni vai al **47**; in caso invece tu preferisca salire le scale, procedi al **354**.

411

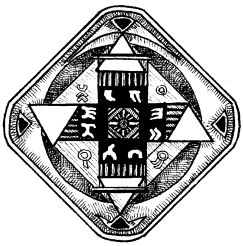
Ignori il cadavere del brigante e ti addentri nel sottobosco per scoprire se ci siano altre minacce, ma a quanto pare il furfante era un solitario: dietro l'albero da cui è spuntato trovi i rimasugli di una coperta di lana maleodorante, degli stivali strappati e una bisaccia contenente sei monete d'argento, una bottiglia di vino e un barattolo di funghi secchi.

Se vuoi raccogliere le monete segnale sul Registro nella borsa. Puoi prendere anche gli altri due oggetti; i funghi contano come una razione di cibo. La coperta occupa due posti nella Sacca. Vai al **285**.

412

Sferri un pugno all'uomo, facendolo svenire. Lo imbavagli e lo nascondi dietro un paio di casse, sparendo a tua volta sotto un telo per evitare ulteriori problemi. Poco dopo le carrozze ripartono, avviandosi verso la roccaforte di Ismanias, come avevi immaginato. Attendi fino all'arrivo al cortile, poi salti giù e ti nascondi prima che le vetture si fermino: per fortuna nessuno si accorge della tua fuga, e il tizio dorme ancora placidamente. Quando si sveglierà con una bella botta in testa, sarai già molto lontano.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Vai al **9**.



413

Il tuo colpo centra in pieno il bersaglio: il soldato cade a terra senza emettere alcun suono, mentre una pozza di sangue si forma intorno al suo corpo. Il compagno sobbalza e corre nella tua direzione: prima che possa lanciare l'allarme ti avventi contro di lui e ti prepari a metterlo fuori combattimento:

GUARDIA: Abilità 8 Resistenza 17

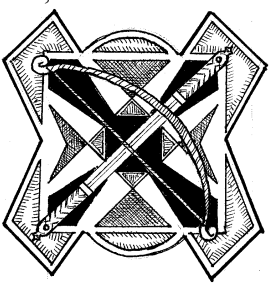
È un Guerriero dotato di *Maestria* nell'uso della spada, quindi devi aggiungere 1 a ogni danno subito nel corso del duello. Se vinci puoi recuperare il pugnale e intrufolarti nel covo Ulkhan. Vai al **219**.

414

Sollevi l'arma e ti avventi contro Durbal, il quale rimane impassibile, incapace di resistere al colpo: un fiotto di sangue sgorga dal suo fianco destro, strappandogli un grido di dolore. Nonostante sia ancora intontito, il dolore è sufficiente al tuo avversario per recuperare gran parte della propria lucidità: in un attimo il signore degli Ulkhan si avventa contro di te, sferrando fendenti con una furia incredibile. Ti bastano un paio di colpi per comprendere che si tratterà di un duello all'ultimo sangue: c'è in palio non soltanto l'onore personale, ma la salvezza di tutto il regno. La Chiave delle Anime continua a pulsare, scintillando alla luce delle armi che si scontrano:

AK DURBAL: Abilità 12 Resistenza 26

Prima del Combattimento, lancia un dado e sottrai il risultato alla Resistenza di Durbal; inoltre, puoi ridurre di 2 punti la sua Forza d'Attacco per i primi cinque scontri. Essendo Maestro nell'uso della propria speciale arma, il signore degli Ulkhan infligge 1 punto di danno in più ogni volta che ti colpisce. È immune all'*Attacco Mortale*, di qualsiasi livello, e a *Corruzione*. A causa dell'influsso malefico della Chiave delle Anime, devi sottrarre 1 punto alla tua Resistenza per ogni scontro del Combattimento, a meno che tu non possieda una zanna di tigre. Non puoi fuggire. Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno, vai immediatamente al **546**.



415

Stai quasi per liberarti dello schifoso tentacolo, ma purtroppo scivoli e cadi dentro la vasca a testa in giù. I polmoni ti si riempiono d'acqua, togliendoti il respiro, e la vista si annebbia velocemente. Il mondo scompare in un turbine di onde luccicanti...

La tua missione termina qui.

416

Prosegui salendo le scale, che al piano superiore terminano in un vasto atrio. Anche qui, come ai piani inferiori, le pareti laterali sono state ricoperte da un pannello metallico, che stavolta ha ricoperto anche le finestre: l'illuminazione è offerta da una grande lampada agganciata al soffitto, che spande nell'ambiente una luce azzurrina.

Al centro della stanza è costruito una sorta di tubo circolare di vetro, dal raggio di circa due metri e mezzo, che collega il pavimento al soffitto e dà l'impressione di salire fino al piano superiore. Alla base della struttura è posata una piattaforma collegata a una leva agganciata a un meccanismo a carrucola.

Ai piani inferiori si odono voci concitate: non sapresti dire se si tratti di nuovi dissidi tra i tecnici e le guardie Ulkhan oppure se qualcuno si sia reso conto che nella torre è presente un intruso, ma non hai nessuna intenzione di attendere e verificarlo col rischio di mettere a repentaglio la missione. Avanzi senza indugio verso il tubo, entri all'interno e abbassi la leva: la pedana vibra per un istante, poi inizia la sua ascesa verso il piano superiore con un leggero ronzio.

Continua al **308**.

417

All'improvviso ti viene un'idea: Brinhild non è malvagia, è solamente una ragazza confusa, spaventata e con un potere troppo grande per le proprie capacità da dover gestire. Se la metterai di fronte ai suoi problemi, potrebbe crollare e arrendersi. Chiudi gli occhi e mormori le parole dell'Incantesimo, cercando di visualizzare mentalmente l'immagine della ragazza per ricrearne una copia magica.

Come di consueto, verifica il successo o meno del tuo sortilegio Testando la tua Abilità. Se ci riesci vai al **209**, altrimenti al **527**.

418

Dentro la seconda cassetta c'è solo un paio di vecchi stivali sgualciti. Li raccogli un po' deluso, e mentre li rigiri tra le mani ti sembra quasi di sentirli vibrare. Li passi a Yanus per vedere se anche a lui diano la stessa impressione, e dopo qualche istante il mercante emette un grido di gioia:

"Sai cos'hai trovato, giovanotto? Un bel paio di stivali di Myrul! È una delle bestie più agili mai create dagli dei, e le sue capacità si propagano anche nei tessuti costruiti con le pelli, se vengono conciate da un sarto esperto. Ne ho venduto un mantello a un comandante dell'esercito qualche anno fa, e appena se l'è messo ha cominciato a correre come una freccia! Con il guadagno di quella vendita ci ho campato per sei mesi..."
"E come te l'eri procurato quel mantello?"
"Io... ecco... beh, meglio lasciar perdere... Sai che ti dico? Te li meriti, tienili tu!"

Te li getta in grembo e si rialza in piedi, raccogliendo il suo borsone per ripartire alla volta della nave.

Quando indossi gli stivali di pelle di Myrul puoi sottrarre 1 al risultato dei dadi ogni volta che Testi la tua Abilità per prove che richiedano destrezza o agilità, come saltare, arrampicarsi o sfuggire a un attacco a sorpresa. Se desideri aprire un'altra cassetta vai al **220**, altrimenti torna alla nave e continua il tuo viaggio verso Ismanias andando al **424**.

419

Il piano superiore della villa risulta immerso in un'oscurità ancora più fitta dell'atrio al piano di sotto; avanzi passo dopo passo cercando di non inciampare e prestando attenzione a ogni segnale che riveli la presenza di Trasmoris, ma tutto ciò che avverti al momento è una pesante cappa di silenzio.

Un lungo corridoio procede di fronte a te, intervallato da numerose porte da entrambi i lati, ma quasi tutte risultano chiuse a chiave. Alla tua destra individui però due stanze in cui è possibile accedere: una è appena oltre l'imbocco delle scale, l'altra una decina di metri più avanti, e dalla stretta fessura sotto l'uscio intravvedi qualche lieve luccichio irregolare.

Se vuoi entrare nella prima porta vai al **267**, se preferisci la seconda vai al **63**; infine, se scegli di tornare al piano di sotto ritorna al **171**.

420

Il comandante non ti toglie lo sguardo di dosso, valutando ogni tua minima mossa. Vi muovete lentamente in cerchio, sotto gli incitamenti dei soldati al loro comandante. L'uomo emana un'aura di sicurezza e potenza come poche altre volte hai avuto modo di osservare in un avversario: ogni suo gesto sembra misurato in modo perfetto, il modo in cui stringe la spada e il suo sguardo carico di odio e fierezza ti fanno

temere ancora di più per l'esito della battaglia.

Il comandante è un Paladino, e possiede la Caratteristica Speciale *Aura di Carisma (liv.II)*. Lancia due dadi: se ottieni 11 o 12 vai immediatamente al **120**, altrimenti comincia normalmente il Combattimento:

COMANDANTE ULKHAN: Abilità 10 Resistenza 22

Il tuo avversario possiede alcune temibili Caratteristiche Speciali specifiche della sua Gilda: essendo dotato di *Tempra Muscolare (liv.II)*, devi sottrarre 2 a ogni danno che gli infliggerai durante la battaglia, ed essendo esperto nel *Duello* devi aggiungere 1 alla sua Forza d'Attacco e 1 a ogni danno che subirai per tutta la durata del Combattimento. Ha appreso anche l'Incantesimo *Sfera di Fuoco.* Alla fine di uno scontro in cui subisci danno lancia un dado: se ottieni 6 il comandante Ulkhan cercherà di utilizzarlo. Per vedere quali sono le modalità per lanciare questo Incantesimo e i suoi effetti puoi consultare la sezione apposita del Regolamento. Non puoi fuggire. Se riesci a vincere questo arduo duello vai al **366**.

421

Quando ti sei allontanato dalle mura da poco più di un miglio, percepisci dei movimenti dietro una chiazza di arbusti. Continui ad avanzare lentamente, pronto a ogni evenienza, quando d'improvviso una freccia cade ai tuoi piedi. Senza pensarci su due volte, la raccogli da terra e cominci a guardarti attorno come un forsennato.

"Chi ha dato l'ordine, idioti?"

Due tizi sbucano dalla macchia erbosa di fronte a te: uno tiene una balestra tesa verso di te, l'altro un asta puntata alla

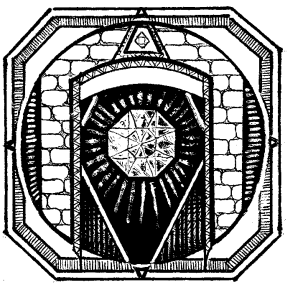
tua testa.

"Chi sei?"
"Come chi sono? Non ve l'hanno detto?"
"Detto cosa?"
"Mi hanno mandato di pattuglia."
"Impossibile! Qui ci siamo noi!"
"Sono lì da ieri notte, mi sono nascosto dietro una roccia a osservare i movimenti del Giaguaro di Ferro."
"Ieri notte?"
"Sì, dannazione! Mi avevano detto che qualcuno mi avrebbe raggiunto, ma nessuno si è degnato di farlo! E non so nemmeno quali siano i piani d'attacco, per gli stivali di Moothanan!"

I due si guardano titubanti.

"Allora, cos'è un segreto? Devo starmene qui a rischiare di trasformarmi in un puntaspilli dopo tutta la fatica che ho fatto? Oppure qualcuno si degna di parlare?"
"Beh, ecco..."

Testa la tua Abilità; se possiedi la Caratteristica Speciale *Preghiera a Shaigan* e non te ne sei ancora avvalso in questa avventura, puoi sottrarre 2 al risultato del lancio. Se superi la prova vai al **504**, altrimenti al **110**.



422

Provi a scansarti in tempo, ma la fortuna non è dalla tua parte: il dardo si conficca nella caviglia, procurandoti un taglio abbastanza profondo. Tamponi in qualche modo la ferita, fasciandola con una benda, poi ti rialzi e parti alla volta del timone, alla ricerca di Janus.

Lancia un dado, aggiungi 3 e sottrai il risultato al tuo punteggio di Resistenza. Vai al **258**.

423

Sposti il vaso e infili la mano nella terra per raccogliere l'oggetto, scoprendo che si tratta di un anello con incastonata una pietra preziosa di colore blu scuro. Le luci del tardo pomeriggio stagliano sulla gemma strane ombre, come se al suo interno si avvolgessero spire di fumo scintillante: qualcosa ti spinge a infilarti l'anello al dito, ma non hai modo di sapere se sia sicuro farlo...

Se vuoi provare l'anello vai al **10**, altrimenti puoi andartene dal cimitero. Se desideri portare via l'anello segnalo sul Registro: puoi riporlo nella borsa delle monete. Vai al **226**.

Per il resto del viaggio non accade nulla di rilevante. Attendi con ansia di giungere alla tua meta, conscio che il tuo destino è in procinto di giungere a un momento cruciale.

La *Coccinella* ha superato un paio di villaggi ed è ormai vicina alla tua meta. Yanus non ti ha mai chiesto cosa ti spinga esattamente verso Ismanias, rispettando il tuo silenzio, ma poco prima di giungere a destinazione ti prende da parte per un ultimo saluto:

"Sento che sei destinato a grandi imprese, ragazzo... abbi cura di te."

Il mercante ti lascia un involto contenente una forma di pane, un po' di carne secca e una fiaschetta di succo di frutta, sufficienti per un paio di pasti. Lo ringrazi, e vai a salutare anche Hurgo e Jed, che stanno discutendo animatamente riguardo al prezzo del bestiame. Yanus riprende il timone e accosta la nave al molo; raccogli il tuo equipaggiamento e scendi dall'imbarcazione, badando di tenere nascoste le armi per non insospettire i passanti. In lontananza, in cima a una collina, spunta la sagoma minacciosa di una fortezza dalle alte mura: Ismanias ti attende. Saluti i tuoi compagni di viaggio e cominci a incamminarti verso la tua meta, sentendo crescere a ogni passo la tensione, ma anche la determinazione a portare a termine il compito che ti hanno affidato le Gilde.

Segna le due razioni di cibo sul Registro. Puoi recuperare 6 punti di Resistenza. Vai al **135**.

425

Entri nell'accampamento Ujter in punta di piedi, sperando con tutto il cuore che gli zingari ti accolgano benevolmente. Immediatamente i gitani si immobilizzano, abbandonando la loro frenetica attività, e una decina di persone ti vengono incontro silenziosamente, cercando di capire le tue intenzioni; tra di loro noti in particolare un vecchio dai lunghi capelli grigi, che porta una veste di cuoio con inciso all'altezza del cuore il simbolo di un cervo. I compagni lo osservano aspettando la sua reazione: l'anziano zingaro ti squadra da capo a piedi, e poi avanza di un altro passo, fermandosi dritto di fronte a te.

Lancia un dado e aggiungi 5. Se il totale è uguale o inferiore al tuo attuale punteggio di Mana vai al **97**, altrimenti al **341**.

426

Lo spirito lancia un ultimo grido che ti raggela il sangue nelle vene, ma alla fine è costretto a cedere alla potenza del tuo esorcismo e scompare in una nuvola di fumo grigio. Il sepolcro scoperchiato sembra quasi osservarti, in attesa delle tue mosse: ti avvicini e scopri che al suo interno si trova lo scheletro di un antico guerriero armato di tutto punto, e tra le sue mani emerge una grossa pietra nera.

Se vuoi raccogliere la pietra segnala tra gli oggetti della Sacca. Ora puoi tornare al **155** e scegliere un'altra opzione.

427

Ti trovi all'imbocco di una stretta scalinata che scende verso il basso in una stanza quasi completamente buia; senti delle voci provenienti dal basso, ma non riesci ancora a vedere nessuno. Scendendo di qualche gradino cogli la sagoma di un uomo con un camice da lavoro e un paio di occhiali scuri a

mascherina, che pare sorridere in modo molto sinistro di fronte a un attrezzo metallico di forma oblunga. Dopo averlo sistemato su un tavolo, se ne va e sparisce dalla tua vista.

Tenendoti vicino alle pareti per cercare di mimetizzarti nell'ombra, giungi in fondo alla scala. Si tratta di una sorta di anticamera, oltre la quale si estende un lungo corridoio illuminato solamente da una lampada appesa al soffitto all'incirca a metà della sua lunghezza, e lungo il lato destro si trovano parecchie porte di metallo arrugginito; ce n'è poi un'altra nella parete in fondo al corridoio, ma pare sbarrata. L'uomo che avevi visto prima è rannicchiato ai piedi di una delle porte, intento a sistemare una feritoia con un cacciavite.

Se vuoi cercare un approccio amichevole vai al **302**; se vuoi colpirlo a distanza, e sei in grado di farlo, vai al **458**; se preferisci aspettare che torni indietro per cercare di assalirlo continua al **519**.

428

Queste storie non ti hanno convinto fino in fondo, ma senti che Tauros è una persona onesta, e comunque hai bisogno di un posto dove passare la notte. Dopo qualche momento di riflessione decidi di accettare la proposta di Tauros e accompagnarlo al suo villaggio. Il ragazzone sorride gentilmente e ti accompagna su uno strettissimo sentiero tra le file di spighe in fiore, raccontandoti le mille avventure d'infanzia vissute con Billy, ma all'improvviso si arresta tremante, indicando il bosco alla vostra destra.

"Cosa succede, Tauros?"
"La... la nebbia!"

Il giovane ha ragione: dalle prime fronde del bosco di Gaum sta emergendo una fitta nebbia bianca, che procede spedita

nella vostra direzione inghiottendo la strada. Tauros lancia un urlo e comincia a correre, e non ti lascia altra scelta che inseguirlo a tutta velocità. La nebbia si sta avvicinando sempre di più, facendo scomparire tutto ciò che vi circondava fino a pochi minuti fa. Il confine del villaggio è ormai vicino, ma la nebbia vi ha quasi raggiunto: senza arrestarsi, Tauros si volta verso di te e ti urla di correre più forte che puoi. Pochi secondi dopo il ragazzo sbuca fuori dalle ultime file di spighe, rallentando finalmente la corsa. Lo raggiungi boccheggiante e ti lasci cadere al suolo, totalmente senza fiato. La nebbia si è arrestata attorno ai confini del villaggio, creando una barriera di fumo bianco che lo avvolge, nascondendo del tutto l'orizzonte. Tauros si riavvicina e ti allunga una mano per aiutarti:

"Ce l'abbiamo fatta. Andiamo a casa."

Perdi 2 punti di Resistenza per la corsa. Vai al **506**.

429

Nello sguardo di Brinhild si dipinge un'espressione di terrore puro, come se si trovasse di fronte al suo peggior incubo. La giovane trema come una foglia, mentre ti avvicini e le sfili di mano il taccuino con gli Incantesimi, senza il quale non può più costituire una grande minaccia. Ma forse hai fatto i conti senza l'oste un po' troppo presto: d'un tratto la giovane sembra riaversi, e ti sferra un calcio che ti fa allontanare di qualche passo. Dallo stivale destro estrae un pugnale arcuato e ti si lancia contro con sguardo spiritato, pronta a farti fuori:

BRINHILD: Abilità 11 Resistenza 22

Ti ha colto di sorpresa, pertanto non puoi compiere nessuna azione prima del duello. All'inizio di ogni scontro, lancia un dado per scoprire se la ragazza sceglierà di combattere o di

lanciare un sortilegio, ed eventualmente quale:

1-2: combattimento normale
3-4: *Rapidità*
5: *Lampo accecante*
6: *Armatura di Luce*

Per verificare se la magia ha effetto, Testa la sua Abilità allo stesso modo in cui agisci quando devi verificare l'efficacia dei tuoi sortilegi. Brinhild può lanciare ciascun Incantesimo solo una volta: in caso nel lancio di dado dovesse risultare nuovamente una magia già usata, combatti normalmente. Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 4 o meno, vai al **189**.

430

Dopo qualche minuto senti finalmente uno scatto, e la porta si apre leggermente verso l'interno: con un balzo la raggiungi e la spingi, accedendo finalmente alla stanza successiva.

Vai al **90**.

431

Anche l'ultima statua crolla a terra, tagliata a metà dal tuo ultimo fendente. Getti uno sguardo allo specchio, e ti sembra quasi di scorgere un bagliore nelle sue profondità, e un sussurro profondo... ti allontani di qualche passo e scagli un potente colpo contro la superficie di vetro, che si frantuma. Di nuovo avvolto nel silenzio, lasci la stanza e richiudi la porta alle tue spalle.

Se vuoi conservare un frammento dello specchio, segnalo sul Registro tra gli oggetti della Sacca. Se vuoi entrare nella stanza in fondo al corridoio vai al **63**, mentre se preferisci tornare al piano di sotto continua al **171**.

432

Provi ad armeggiare con il tubo per sganciarlo, ma all'improvviso si ode un fortissimo suono e dal soffitto fuoriesce un potente getto di gas, che ti investe in pieno. Cadi a terra in preda a un attacco di tosse, mentre senti la tua gola ardere e la pelle bruciare. Per fortuna l'effetto del gas velenoso è veloce, e la morte arriva in fretta.

La tua missione termina tragicamente qui.

433

Il colore vivo delle fiamme sembra trasformarsi lentamente in un giallo più opaco, e le lingue di fuoco prendono la forma di un campo rinsecchito, in cui poche deboli spighe vengono sferzate da un vento impetuoso. Orrendi spaventapasseri torreggiano sulla terra arida, dondolando anch'essi ritmicamente sotto la spinta dell'aria, ma la loro espressione vacua lascia spazio a un sorriso beffardo... o è solo un'impressione?

La scena cambia tutt'a un tratto, e vedi una villa in cima a una collina dai fianchi ripidi. Al suo interno appare una luce rossastra, che scompare immediatamente. Le urla di donne e bambini spaventati echeggiano attorno a te, e ti sembra di vedere i lineamenti di una ragazza sfigurati dal terrore. Poi, più nulla.

Vai al **494**.

434

Durbal afferma di non temere la magia, e di disprezzarla: forse non ha mai avuto veramente prova di quali siano le capacità di un Mago esperto, e di cosa siano capaci i sortilegi più potenti. Raccogliendo la concentrazione, visualizzi mentalmente l'immagine di un lupo ululante alla luna piena e, senza badare ai raggi violacei della Chiave delle Anime, che incombe su di te come un sinistro faro nella notte, dai il via alla trasformazione.

Testa la tua Abilità come di consueto per scoprire se il sortilegio si completi con successo; in questo caso, se la tua Resistenza è di 15 punti o più puoi sottrarre 1 al risultato dei dadi. Se riesci a lanciare l'Incantesimo vai al **41**, altrimenti il sortilegio fallisce, e Durbal ne approfitta per colpirti al petto con il bastone, causandoti un danno di 4 punti di Resistenza. Se ciò non ti uccide, e vuoi passare al duello frontale, vai al **304**; se preferisci tentare un altro Incantesimo, senza sceglierne uno già scagliato, vai al **221** se vuoi avvalerti dell'Incantesimo *Metamorfosi*, mentre se la tua scelta ricade su *Cono di Ghiaccio* continua al **59**.

435

Hai avuto la sconsideratezza di risvegliare un Antico, uno dei primordiali abitanti di questa dimensione, giunto su questo pianeta dagli abissi dello spazio miliardi di anni orsono. Il popolo che secoli fa viveva in questo luogo doveva aver trovato un modo per mettersi in contatto con queste creature, che ancora albergano negli interstizi tra le dimensioni, forse sperando di poter sfruttare la loro potenza per sconfiggere i propri nemici, e tu ora hai riaperto il varco, consentendogli di tornare sul tuo pianeta. Cogli negli occhi dell'Antico un senso di profondo disgusto nei tuoi confronti, ma forse hai ancora una speranza di superare questo arduo scontro.

Se sei un Mago e possiedi l'Incantesimo *Fiamme dell'Inferno* vai al **16**; se sei un Accolito e possiedi la Caratteristica Speciale *Protezione Divina* vai al **161**; in caso contrario vai al **58**.

436

Procedi a tentoni per una ventina di metri, dopodiché il passaggio arriva a un bivio: a sinistra sembra condurre verso una stanza da cui provengono forti odori e un notevole fracasso, mentre a destra segue una leggera salita.

Se vuoi andare a sinistra vai al **324**, se preferisci il corridoio di destra al **462**.

437

Per fortuna sei abbastanza lesto da evitare il peggio, neutralizzando il suo attacco. Brinhild ti squadra con aria furente, incredula di non essere riuscita nel suo intento.

Vai al **320**.

438

Valuti attentamente gli strumenti a tua disposizione per toglierti da questa seccante situazione, e alla fine ti viene un'idea. Esiste un sortilegio molto potente, di cui solo i Maghi più esperti possono avvalersi, che permette di servirsi dell'energia dei quattro elementi per plasmare il proprio corpo in loro funzione, cambiando le proprie forme. In questo caso, il potere dell'acqua e della terra ti sarebbero poco utili; quello dell'aria pare una soluzione non sicura, poiché non vedi fessure nella porta, e anche trasformandoti in una nube d'aria potresti non riuscire a passare. Il fuoco però potrebbe rivelarsi una buona soluzione: potresti riuscire a

sciogliere la silente sentinella a forma di occhio, accedendo con grande facilità alla stanza successiva.

Reciti con attenzione la litania della potente magia, badando di non commettere errori, e ti prepari ad accogliere dentro di te la forza del fuoco.
Verifica come di consueto il funzionamento dell'Incantesimo Testando la tua Abilità; se possiedi l'Incantesimo *Fiamme dell'Inferno* in questo caso puoi sottrarre 1 al risultato dei dadi. Se hai successo vai al **318**, altrimenti al **237**.

439

Scagli il cadavere dell'ultimo soldato fuori bordo. Yanus e Hurgo, sporchi di sangue ma ancora vivi e vegeti, ti corrono incontro per ringraziarti, complimentandosi per le tue capacità. Chiedi notizie di Jed, dato che non l'hai visto né prima né durante la battaglia, e Yanus risponde con un sogghigno:

"Si è barricato nella sua stanza. È uscito solo un attimo fa, è laggiù a prua."
"E Fedora?"

Improvvisamente un'ombra cala sul volto dei due. Corri a prua dalla donna, seguito da Yanus e dal nipote, e la trovi riversa sul terreno, a fianco del cadavere di un soldato Ulkhan con la gola squarciata: ha una bruttissima ferita al petto, e respira a fatica. Jed è inginocchiato al suo capezzale: quando ti chini l'uomo scuote la testa tristemente. Non appena ti scorge, Fedora si lascia andare a una risata, accompagnata da una smorfia di dolore.

"Ce l'hai fatta, soldatino..."
"Sei stata coraggiosa, senza di te..."
"Lascia perdere. Ho qualcosa di importante da dirti. Gli altri

se ne vadano..."

Yanus, Hurgo e Jed si allontanano perplessi, scendendo sotto coperta. Stai per dire qualcosa alla ragazza, ma lei ti anticipa:

"So chi sei... sei un adepto... sei qui per una missione..."
"Com'è possibile?"

Fedora ti indica un bavero del suo mantello. Lo sposti, e dietro di esso trovi una spilla con due spade incrociate: il simbolo dei Guerrieri! Allora Fedora non è una semplice avventuriera, è l'adepta di una Gilda!

"Sapevamo che in questa zona... c'era un covo degli Ulkhan. Sono stata mandata qui per cercare di... stanarli, ma non sono stata abbastanza brava da eliminarli, a quanto pare... anche se sono riuscita a portarne qualcuno con me oltre la soglia..."
"Io..."
"Taci! Ti lascio un compito importante... devi giurarmi di portarlo a termine..."
"Contaci."
"Devi portare la notizia alla Gilda. Il covo si trova a est, poco lontano dalla riva nord, in mezzo al bosco... l'ho scoperto una settimana fa, torturando uno di loro... Il secondo ufficiale, pensa un po'... il loro capo si nasconde lì, ed è un pezzo grosso... Il Maestro... deve avere conferma della mia scoperta, altrimenti... molta gente morirà invano..."
"Lo farò."
"Bene. Allora ho portato a termine... la mia missione. Spero che Moothanan sia... orgoglioso.... di me..."

La donna reclina il capo, e smette di respirare. Ricopri il corpo con il suo mantello e un'ora più tardi, appena siete abbastanza sicuri di essere fuori pericolo, scendete a seppellirla vicino al fiume. Ha dato la vita combattendo con valore: giuri a te stesso di portare a termine la sua missione,

costi quel che costi!

Aggiungi 1 al tuo punteggio massimo e attuale di Mana. Se sei un Guerriero vai al **343**, altrimenti al **190**.

440

Per un attimo, scoprendo di essere finito in un vicolo cieco, temi di essere caduto in trappola, ma subito dopo una porticina laterale si apre, e una mano sporge verso l'esterno invitandoti a entrare. Non appena varchi l'uscio, la ragazza sbatte la porta e la spranga con una asse metallica. Il rumore per fortuna qui dentro è meno assordante, anche se ancora fastidioso.

"Sarai stanco... vieni, seguimi in soggiorno. Io sono Hadriana, tu come ti chiami?"

Dopo esserti presentato, ringrazi la giovane per la sua ospitalità, facendola arrossire. È piuttosto bassa, e porta un paio di leggeri occhiali che le nascondono in parte gli occhi grigi. Ti fa accomodare su un divano e se ne va verso un altra stanza, per tornare poco dopo con un vassoio tra le mani; ti offre una tazza di tè caldo e ottimi biscotti farciti, di cui ti servi con grande piacere. La ragazza ti lascia cenare in santa pace, ma non appena termini di mangiare raccoglie le stoviglie e ti si rivolge con un'espressione un po' stralunata, urlando per coprire i rumori esterni:

"Cosa pensavi di combinare là fuori?"
"Stavo cercando un posto dove pernottare..."
"La locanda è all'imbocco del paese."
"Davvero? Non l'avevo notata... Ma non capisco quale sia il problema..."

Finalmente la campana smette di suonare, facendovi

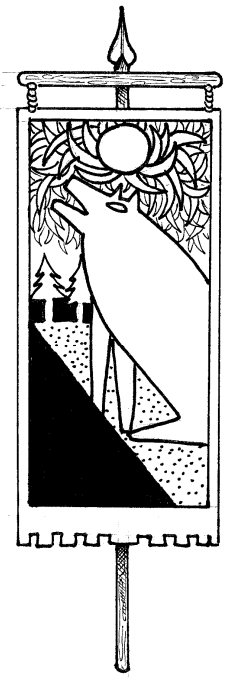
improvvisamente piombare in un tetro e irreale silenzio:

"C'è il coprifuoco, qui a Cortundas. Al calare del sole nessuno può uscire."
"E perché mai?"

Lo sguardo di Hadriana si tinge di tristezza, mentre gli occhi le si arrossano, riempiendosi di lacrime...

"Ti conviene andartene domattina all'alba, qui non c'è niente per te, né per nessun altro a questo mondo..."
"Cosa sta succedendo, Hadriana?"

Vai al **7**.



"Generale Orghoz..."

L'uomo è alto un metro e novanta, e torreggia su di te con la sua mole incredibile. La corazza non nasconde i muscoli del petto, e alla base del collo spunta l'inizio della cicatrice che, si dice, solca tutto il suo corpo fino all'inguine. Il generale stringe nel braccio destro, l'unico rimastogli, una spada lunga e affilata, e porta i capelli legati in una coda. L'aura di potere che emana non ha eguali. I suoi uomini lo chiamano "Il Giaguaro di Ferro", e sulla sua reputazione si raccontano innumerevoli storie, che lo hanno reso un personaggio famoso ben oltre i confini del regno. Non ti aspettavi di trovarti di fronte il capo supremo dell'esercito reale, il che rende questo incontro ancora più emozionante.

"Hai detto di essere giunto qui perché mandato dalle Gilde."
"Sì, signore."
"È una bugia?"

I suoi occhi sono freddi come il ghiaccio, e ti squadrano per cogliere ogni tua eventuale esitazione.

"No, signore."
"Perché sei qui?"
"Ho una missione."

Rimane in silenzio a lungo, valutando come agire. Procede lentamente attorno al tuo cavallo, osservando ogni particolare come se volesse cogliere i segni della veridicità delle tue parole dalla polvere che ti ricopre i vestiti.

"Lascia qui il cavallo, ci penseranno loro. Seguimi."

Il generale ti guida nel reticolo di viuzze laterali che si estendono nella zona ovest di Nyrad, senza mai proferire

parola. Per le strade incrociate un gran numero di soldati, e anche qualche adepto delle varie Gilde, la maggior parte dei quali intenti a trasportare armi o guidare i comuni civili verso ampi capannoni che spuntano in lontananza nella zona più interna della città. Alla fine raggiungete una torre un po' isolata, sulla cui soglia sostano di guardia due soldati armati. Orghoz ti fa cenno di entrare e richiude la porta alle sue spalle; ti fa accomodare a un tavolo e si siede al tuo fianco.

"Raccontami la tua storia, ragazzo."

Vai al **484**.

442

La stanza è immersa nella luce rossastra di un grande focolare che brucia al suo centro, lanciando vampate di fuoco al cielo e rendendo l'atmosfera calda e opprimente. L'aria è impregnata del profumo di essenze naturali dagli effetti inebrianti, le quali ti riempiono le narici facendoti bruciare gli occhi. Stai per andartene quando noti tra le fiamme una sagoma scura, forse di forma sferica: cerchi intorno a te qualche oggetto per recuperarla, ma la stanza è completamente vuota e non c'è nessun oggetto che possa aiutarti a questo scopo.

Se possiedi la Caratteristica Speciale *Protezione Divina* e vuoi provare a invocarla vai al **160**; se vuoi arrischiarti a infilare la mano tra le fiamme per recuperare l'oggetto vai al **184**; altrimenti esci dalla stanza e torna al **181**.

443

C'è qualcosa di minaccioso in questo posto: la terra sembra quasi bruciata, e le piante danno l'impressione di volersi tener lontane dalle antiche rovine, come se emanassero un'aura malvagia. Tuttavia non percepisci alcuna minaccia immediata, ed esplorare questo luogo potrebbe essere interessante.

Se vuoi compiere una sosta in questo sito vai al **206**, altrimenti continua al **157**.

444

Una leggera melodia inizia a risuonare mentre compi l'ultimo passo per entrare nella stanza. Ti trovi in una sala di forma semicircolare, ai cui lati sono collocati due lunghi macchinari metallici, mentre al centro si dipana un tappeto rosso che scompare in un lungo telo nero, che ricopre totalmente lo spazio di fronte a te; la musica pare provenire da oltre questo oscuro sipario.

"Infine giungesti, caro ospite."

Una voce sinuosa ti accoglie, facendoti sobbalzare. Attraverso il velo scuro cogli l'ombra di un uomo in piedi alle sue spalle.

"Ak Durbal..."
"In persona. È un piacere conoscerti, le tue imprese sono leggenda. Mano Nera, lo Specchio di Eblis, la Porta dei Mondi... quante avventure per un giovane adepto..."
"Come conosci questi avvenimenti?"
"La fonte da cui scaturisce la mia sapienza non è importante. La soluzione, la risposta a tutto, è la conoscenza in sé... le vie non sono rilevanti, di fronte alla meta..."
"È quello che hai detto ai tuoi stupidi uomini per convincerli

a compiere i loro atti efferati?"
"Questo, e molto altro."

Avanzi di qualche passo verso la cortina, pronto a lanciarti nella battaglia:

"Non ti lascerò distruggere la capitale. Sirdania non si prostrerà mai ai piedi degli Ulkhan!"

Improvvisamente la cortina si apre, scivolando verso le pareti arcuate, e la figura di Ak Durbal si rivela in tutta la sua potenza. È alto più o meno quanto te, e ha un fisico molto scolpito per un uomo di mezza età. Tra i capelli neri compare un ciuffo bianco, che gli scivola sugli occhi celando in parte il suo sguardo beffardo. Nella mano destra tiene stretto un lungo bastone scuro come i suoi vestiti, mentre la sinistra è posata su una leva: dietro di lui compare la sagoma di uno strumento simile al timone di una nave.

"La corte mi ha deluso. Speravo capisse l'importanza della nostra missione, del nostro percorso per rendere di nuovo Sirdania un regno potente, rispettato, glorioso... Ma non è servito a nulla. Anzi, mi correggo, a qualcosa è servito: tu sei pur sempre qui."
"Infatti. Sono qui per fermarti."
"Fermarmi? La macchina è già in moto, il futuro ormai alle porte... non si può bloccare il progresso!"

Prima che tu abbia il tempo di comprendere il significato delle sue parole, Durbal abbassa la leva e il pavimento inizia a tremare violentemente. Una forza sconosciuta ti spinge a terra, schiacciandoti e impedendoti di rialzarti, mentre sul volto del folle signore degli Ulkhan si dipinge una risata sardonica:

"Guarda, giovane amico, guarda! Il sogno dell'uomo che si

realizza!"

Preme un pulsante nel fianco del timone, e due sportelli si aprono nelle pareti laterali. Con fatica, ti metti in ginocchio e ti rialzi in piedi, lanciando uno sguardo di fuori: le nuvole lambiscono la torre, e la terra in basso è sempre più lontana.

Vai al **350**.

445

Grazie alle tue tecniche magiche riesci a raggiungere lo scopo prefisso. Un sonoro *clic* risuona non appena imponi le mani sulla superficie di legno, e il cassetto scivola in avanti rivelando il suo contenuto. Due grossi libroni neri dalle pagine lise e consunte sono posati ordinatamente l'uno sopra l'altro. Raccogliendoli scopri che su entrambi è impresso un simbolo che conosci: quattro triangoli, due con la punta verso l'alto e due rivolti verso il basso, uno per ciascuna coppia barrato da una linea orizzontale. I segni alchemici dei quattro elementi, che uniti nel cerchio vitale costituiscono il simbolo della Gilda dei Maghi. Hai trovato i libri di magia del sindaco!

Sfogli rapidamente i tomi, scoprendo annotazioni su magie che nemmeno conoscevi, molte delle quali realizzabili solo con il possesso di ingredienti rari ed estremamente difficili da trattare. Alcune ti lasciano perplesso, perché paiono troppo simili a quella magia nera che i tuoi istruttori ti hanno insegnato a odiare e ripudiare, ma nel complesso ciò che leggi denota una conoscenza profonda e dettagliata delle arti magiche. Forse il sindaco temeva che Brinhild volesse carpirne il contenuto, o più semplicemente li riponeva in quel cassetto per proteggersi da eventuali furti: non lo saprai mai.

Al termine dell'ispezione, riponi con cura i volumi al loro

posto e richiudi il vano.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Se vuoi provare ad aprire l'altra porta e non l'hai già fatto vai al **277**; in caso invece tu preferisca salire le scale, continua al **354**.

446

Mentre fuori dalle mura risuonano grida di vittoria, all'interno della città scoppia il pandemonio: gente fugge da ogni parte, in preda al terrore e alla disperazione, e un gruppo di soldati corre velocemente a formare un secondo cordone intorno agli accampamenti di sicurezza dei civili.

"Si stanno ritirando! Fuggono a nord lungo le mura!"

Il gruppo di Lupi Bianchi che fronteggiava la porta est sta abbandonando la propria posizione con l'intento di girare attorno alla città; lasci la tua postazione, seguito a ruota dagli altri uomini del battaglione, e ti avventuri lungo le vie tra i miliziani in rotta. Uno di loro inciampa nella corsa e cade ai tuoi piedi, l'elmo scivolato via nella notte:

"Cosa succede?"
"Gli Ulkhan sono entrati in città! Hanno trovato un ingresso sotterraneo!"
"Dov'è il generale?"

Il soldato alza le spalle e se ne va di corsa in un vicolo, seguendo i propri compagni. Procedi verso il centro città, incontrando altri gruppi di sbandati, finché non raggiungi il punto in cui si è propagato l'incendio. Un alto edificio è in preda alle fiamme, ma nessuno interviene per spegnerle: ai suoi piedi è in corso una feroce battaglia tra gli uomini di Orghoz e gli Ulkhan, che sono almeno tre volte più numerosi. Ciò che vedi ti basta per capire perché il generale

sia stato soprannominato il Giaguaro di Ferro: sta lottando con una furia inaudita, menando da ogni parte l'unico braccio rimastogli contro i nemici che lo circondano, mostrando anche una grandissima destrezza. Non credi purtroppo che gli sarà sufficiente: nonostante l'arrivo del tuo battaglione, i miliziani perderanno la battaglia, è solo questione di tempo.

"Vattene!"

Il generale ti lancia un grido e si avvia di corsa verso di te: è sporco di sangue e madido di sudore, ma non sembra intenzionato a cedere.

"Voglio aiutarvi!"
"Salvarti è il miglior modo per aiutarci. Nell'angolo nord-est delle mura è dipinta una testa di toro: di' la parola *Cernunnos*, e si aprirà la porta segreta che ti permetterà di fuggire a questa devastazione."
"Ma io..."
"Muoviti, è un ordine!" esclama furente, puntandoti lo spadone alla gola.
"Grazie, generale..."
"Non preoccuparti, ne ho viste di peggio..."

Senza aspettare una risposta, compie un balzo e affonda la spada nel petto di un nemico che stava cercando di prendere la mira con il pugnale per colpirlo a distanza. Fai per partire alla volta dell'altro lato della città, ma un Accolito Ulkhan ti sbarra la strada, cercando di colpirti con la sua asta:

ACCOLITO ULKHAN: Abilità 10 Resistenza 12

Possiede la Caratteristica Speciale *Fuoco Mistico*, pertanto può aggiungere 2 punti a ogni danno che ti infliggerà. Se vinci, vai al **272**.

447

"Mi dispiace - esclama alla fine uno dei due - ma di qui non si passa."
"Ma come! - ribatti seccato - Il mio capo si incavolerà come una belva!"
"E a noi cosa importa? - risponde il secondo soldato di guardia, con un sorriso beffardo - Sono affaracci tuoi: la prossima volta vieni subito a fare il tuo lavoro, invece di capitare qui quando è troppo tardi!"

Provi ancora a convincerli, ma non c'è verso di farli smuovere: stai solo sprecando il tuo tempo. Mestamente, getti via i peperoni marci, torni nel vicolo e ti cambi, riflettendo su come agire ora.

Perdi 1 punto di Mana. Se possiedi la Caratteristica Speciale *Individuazione* e vuoi avvalertene, vai al **385**; se hai appreso *l'Attacco Mortale (liv.III)*, vai al **55**; se vuoi attaccare direttamente i soldati di pattuglia, continua al **31**. Se pensi invece di aver sprecato troppo tempo, e vuoi andartene da Zaix, vai al **117**.

448

Ora è il momento di raccontare la tua storia a Lacrima del Tempo: il vecchio capo villaggio ti ispira un gran senso di fiducia, ed emana un aura di saggezza che ti convince a non nascondergli nulla, comprese le paure e le incertezze che albergano nel tuo animo. L'anziano Ujter ti ascolta di buon cuore, partecipando al racconto come se lo vivesse in prima persona; al sapere che sei adepto di una Gilda viene scosso da un tremito di dissenso, memore di ciò che ha patito anche a causa dell'incapacità di queste organizzazioni, ma non ti interrompe e continua ad ascoltare volentieri le tue parole. Giungi infine allo scopo della tua missione, al quale il vecchio ha un sussulto:

"Non avrei mai pensato che le Gilde avessero un tale coraggio. Di sicuro comunque hanno fiducia in te, e lo stesso vale per me. Sento che ce la farai, sei un giovane valoroso e ridarai la gioia a queste terre!"

La fiducia di Lacrima del Tempo di riempie di felicità e orgoglio; lo ringrazi, ma sei costretto a dirgli che non puoi rimanere per la festa di stasera: il viaggio ti attende.

"Assolutamente no - insiste il capo villaggio - devi restare. C'è un altro sentiero che taglia il percorso e ti porterà più vicino alla tua meta, e solo noi Ujter lo conosciamo. Domattina ti accompagneremo al passo Dhul, ti do la mia parola, ma prima di ciò devi farci l'onore di restare qui al campo stanotte: ci sarà una fastosa celebrazione, ti divertirai e avrai modo di rilassarti prima del viaggio. Inoltre, ci sono alcune raccomandazioni che ti devo dare... ma non è bene parlarne oggi, attirerebbe gli spiriti malvagi che sfregiano il volto della Madre Terra..."

Alla fine riesce a convincerti: allorché gli comunichi la tua decisione, esulta di gioia stringendoti con affetto le mani. Prima di lasciarti ti esorta a trascorrere il pomeriggio nell'accampamento, lasciandoti libero di muoverti come più ti piace come se fossi a tutti gli effetti un membro del villaggio; nel caso invece preferissi riposare, la tenda appena allestita sarà sicuramente di tuo conforto. Dopo aver salutato il capo villaggio ringraziandolo per l'ospitalità, passi un buon quarto d'ora passeggiando per l'accampamento e guardandoti attorno con grande curiosità: non eri mai stato in un campo Ujter, e l'allegria dei gitani, che ti salutano e ti sorridono ogni volta che ti incrociano, sta diventando decisamente contagiosa.

Verso i margini del campo hai notato una tenda un po' più grande, occupata da un Ujter piuttosto in carne e con una

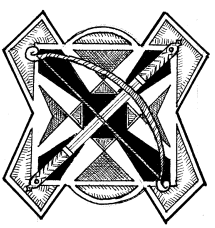
folta barba scura. Più di una volta lo hai visto entrare e uscire dal suo alloggio per portarvi dentro alcuni sacchi, e proprio ora l'uomo se ne sta in piedi davanti all'entrata con le braccia incrociate, intento a sbraitare nella sua lingua contro un ragazzino che ha cercato di fargli lo sgambetto, rischiando di farlo cadere. Dall'altra parte del campo si trovano invece un gruppetto di giovani gitani intenti a giocare a carte con una certa animosità. Un vecchio con una fiaschetta di vino in mano se ne sta seduto a poca distanza da dove ti trovi, e canticchia una canzone lenta e malinconica, ridacchiando tra sé con tutta l'aria di essere un po' alticcio, mentre al centro del villaggio è montata una tenda rosa, al cui ingresso si trova una bellissima ragazza dagli occhi azzurri, che sembra proprio volerti invitare a farle compagnia.

Se vuoi parlare con il gitano grassoccio vai al **26**; se preferisci unirti al gruppo di giocatori vai al **131**; in caso tu sia interessato al vecchio beone continua al **407**. Se vuoi avvicinarti alla ragazza vai al **126**, mentre se vuoi aspettare la serata riposando nella tenda procedi al **388**.

449

Alla fine il pulsante si abbassa, e la porta si spalanca. Ritorni al corpo, recuperandone il controllo, e balzi dentro la stanza temendo che il marchingegno di sicurezza scatti, ma non accade nulla di particolare.

Vai al **90**.



Avanzi costeggiando il margine del sentiero, che dopo qualche centinaio di metri si restringe e si tuffa all'interno del mare di alberi della foresta di Gaum. Non eri mai stato in questa zona, ma già a una prima impressione noti un'aria molto diversa rispetto a quella che albergava nel bosco di Festerheim tre anni fa: ciò che ti circonda non ti comunica alcuna minaccia, ma ti fa sentire avvolto in un'atmosfera di profonda unione con la natura. Le stesse file di alberi, disposte in modo regolare ai lati della stradina, sembrano quasi volerti accogliere nel loro profondo, per svelarti i propri segreti. Non puoi però dimenticare gli ammonimenti degli ambasciatori: abbassare la guardia potrebbe rivelarsi fatale.

Il viaggio prosegue in modo tranquillo per tutta la mattinata. Compi solo una breve sosta verso mezzogiorno per riposarti e rifocillarti, dopodiché riprendi il cammino. Secondo le mappe che hai potuto consultare, l'approdo di Sural è a circa una cinquantina di miglia di distanza: potrebbe volerci qualche giorno per raggiungerlo, ma se riuscirai a evitare le spie Ulkhan potrai poi raggiungere Ismanias via nave fresco e riposato, oltre che in assoluto segreto.

Il viaggio prosegue senza intoppi per qualche altra ora, accompagnato dai rumori sempre più notevoli della fauna del bosco. Poi, nel primo pomeriggio...

Cancella una razione di cibo dal Registro: se invece non ne possiedi nessuna perdi 4 punti di Resistenza. Lancia un dado: se ottieni 1 o 2 vai al **34**; se esce 3 o 4 vai al **256**; se ottieni 5 o 6 vai al **402**.

451

Ti incammini lungo il breve corridoio, che termina poco più avanti in una piccola stanza di forma rettangolare dalle pareti grezze e scolorite. Verso il fondo della stanza nel pavimento si apre un buco circolare, dal quale emerge il gancio di una scala metallica che scende verso il basso: quando ti accosti per scoprire cosa ci sia di sotto non riesci a scorgere assolutamente nulla, come se oltre il buco si estendesse solo una coltre di nebbia scura.

Se vuoi provare a scendere vai al **263**, altrimenti torna al **155**.

452

Circa mezzo miglio più avanti il sentiero si tramuta in una strada sterrata, in corrispondenza dell'ingresso nell'abitato vero e proprio; poco oltre il cartello, il rivo prende una netta piega verso sud e si separa dal sentiero, proseguendo verso dei campi coltivati.

Un reticolato di strette viuzze percorre la cittadina, collegando le casupole sparse qua e là; perlopiù si tratta di spartane costruzioni in legno, che non paiono versare in un buono stato. L'unica eccezione è data da una splendida villa collocata in cima al versante della collina, isolata dal resto dell'abitato e collocata in una posizione dalla quale sembra proprio vegliare su di esso.

Incroci parecchie persone per le strade, ma nessuna ti rivolge la parola. Quando raggiungi quella che pare essere la piazza principale di Cortundas noti anche un gruppo di tre individui armati di spade corte, intenti a chiacchierare sottovoce e controllare a vista chiunque passa loro accanto; mentre stai allontanandoti lungo la via principale, un ragazzino attraversa di corsa la piazza inseguendo un cagnolino, e viene abbrancato al volo da uno dei tre, che poi lo spinge via

urlandogli di non fare baccano. Questo gesto di violenza immotivata ti fa ribollire il sangue, ma non vuoi rischiare di esporti troppo, e a malincuore prosegui alla ricerca di un luogo in cui riposare.

Trascorri una buona mezz'ora alla ricerca di una locanda, ma non trovi nessun edificio che vi assomigli; provi a fermare qualcuno per chiedere indicazioni, ma la gente ti ignora completamente. Ormai è quasi sera, e non hai nessuna voglia di trascorrere una notte all'addiaccio se puoi evitarlo, quindi continui speranzoso nella ricerca. Alla fine raggiungi il margine dell'abitato, oltre il quale si estendono dei campi battuti dal vento, separati dalla strada di campagna tramite un basso steccato di legno.

Se vuoi provare a chiedere ospitalità a qualcuno vai al **229**; se preferisci procedere verso i campi vai al **127**.

453

Estrai il borsello dalla Sacca e guardi all'interno per verificarne il contenuto. Kanembragh inizia a fischiettare, aspettando le tue prossime mosse con lo specchio tra le mani.

Se vuoi dare un anello di rubini o un anello con una gemma blu in cambio delle informazioni vai subito al **38**; se preferisci una donazione in monete, scegli quante vuoi donarne e lancia due dadi: se il risultato è uguale o inferiore alla quantità di denaro che hai offerto vai al **38**, altrimenti al **409**.

454

A quanto pare, questa tenda è l'arsenale del campo Ulkhan. Una serie di casse di legno contiene svariate armi da lotta corpo a corpo e a distanza, e in una sacca a parte trovi anche

una quantità spropositata di frecce con la punta fasciata da nastri di pezza: con un moto di rabbia, riconosci la fattura dei dardi con cui siete stati attaccati la notte scorsa. Un'altro cassone abbandonato in un angolo contiene una serie di armi da fuoco.

Mentre stai ancora valutando se ci sia qualcosa che faccia al tuo caso, un'ombra cala improvvisamente su di te, e ti senti stringere il collo: le tue forze scemano mentre un sottile filo di lana ti stringe la carotide...

Testa la tua Abilità: se possiedi la Caratteristica Speciale *Intercettazione* togli 1 al risultato dei dadi; se la tua Resistenza attuale è 20 o più togli 1, se invece è 10 o meno aggiungi 2. Se superi la prova vai al **387**, altrimenti al **275**.

455

"C'è un che di patetico in voi Accoliti. Non siete veri monaci, perché vi dedicate alla meditazione e alla preghiera meno di quanto sarebbe indicato, e non siete guerrieri, perché vi ostinate a non voler apprendere le tecniche più letali, a differenza delle altre Gilde. Con la scusa secondo la quale la violenza serve soltanto a difendersi dal nemico, perdete di vista l'obiettivo."
"L'unico obiettivo è il perseguimento della giustizia, in qualunque forma."

Durbal scoppia a ridere:

"Che storiella insulsa... è tipico dei perdenti raccontarsi fandonie di questo tipo! Ciò che conta è solo la vittoria, il potere, la gloria, e ogni mezzo utile a perseguirli è un dono del cielo!"
"Non sei la persona indicata a identificare la volontà degli dei. In ciò che avete fatto voi Ulkhan in questi mesi non c'è

nulla di glorioso, divino... nemmeno di umano!"
"Noi non siamo comuni uomini: siamo i Lupi Bianchi, e conquisteremo questo regno!"

La luce della Chiave delle Anime diventa improvvisamente ancora più fulgida, brillando come una terribile fiamma negli occhi spiritati del signore degli Ulkhan:

"La senti? *Lei* ti vuole..."

Se vuoi provare a scagliare una freccia contro Durbal vai al **172**; se possiedi la Caratteristica Speciale *Confessore* e vuoi provare a usarla con Durbal, vai al **293**; se possiedi entrambe le Caratteristiche Speciali *Falce Divina* e *Cultura* continua al **406**; altrimenti, prosegui al **304**.

456

Fortunatamente nessuno nota movimenti sospetti: ti nascondi sotto un telo e aspetti che le carrozze ripartano, cosa che accade un paio di minuti più tardi. Attendi con trepidazione l'arrivo al cortile della roccaforte, e non appena vi giungi salti giù dalla vettura nascondendoti dietro ad alcuni arbusti; temi che qualcuno abbia notato i tuoi movimenti, ma nessuno dà cenni di allarme: dopo aver parcheggiato le carrozze ai piedi della roccaforte, gli uomini scendono e cominciano le operazioni di scarico delle merci, incuranti di ciò che succede loro attorno. Sei libero di procedere.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza, oltre a quello dovuto al superamento della prova di Abilità. Vai al **9**.

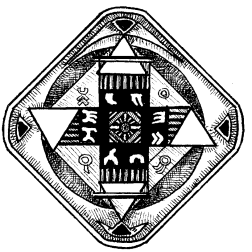
"Ehm... buongiorno signor Cassyr..."

L'uomo grugnisce qualcosa in risposta a Tauros, ma non si degna nemmeno di rivolgervi uno sguardo e continua a pensare soltanto alla propria bevanda, lanciando di quando in quando una rapida occhiata agli altri avventori del locale. Il tuo compagno cerca di spiegare in qualche modo al locandiere la tua missione, ma non appena accenna al Maestro del Nulla il signor Cassyr salta in piedi e lo prende per il colletto:

"Cosa? Volete che ci ammazzi tutti quanti? Folli, ecco cosa siete!"
"Ma la Pietra dell'Ultima Voce..."
"Scemenze! Ti sarai inventato tutto come al solito, stupido decerebrato che non sei altro! Sparisci e vai a dare un senso alla tua vita invece di rovinare quella degli altri!"
"Ma noi veramente..."
"Fuori!"

Non vi resta altro che abbandonare il locale tra gli sguardi assatanati del proprietario e i sorrisi beffardi degli altri clienti, che ti guardano già come se avessi un piede nella fossa.

Perdi 1 punto di Mana. Torna al **534**.



458

Non sei certo nella situazione migliore, considerata la penombra che regna in questo sotterraneo e la strettezza del corridoio, ma sei sicuro di potercela fare. Prendi la mira con la massima concentrazione e sfoderi il tuo attacco senza che l'uomo abbia la minima opportunità di reagire.

Testa la tua Abilità come di consueto per verificare se l'attacco vada a segno. Se è così vai al **292**, altrimenti al **188**.

459

Il dardo centra in pieno il bersaglio: senza nemmeno riuscire a rendersi conto di chi l'abbia attaccato, il furfante si ritrova con un buco sopra lo stomaco, da cui fuoriesce un fiotto di sangue. Mentre l'uomo si accascia a terra, il suo compare si guarda attorno spaventato per capire cosa stia succedendo: è l'occasione propizia per partire all'assalto! Avanzi con l'arma in pugno, ma da un albero salta giù un ragazzetto magrissimo e lurido di sporcizia, armato pure lui di coltellaccio. Il giovane brigante parte immediatamente all'attacco, seguito dal grasso compagno. La ragazza sembra spaesata, e fissa la scena senza muovere un muscolo:

"Scappa! Ci penso io a loro!"

Finalmente la giovane torna in sé, si alza in piedi e fugge nel bosco. Ora finalmente puoi concentrarti sull'eliminazione di questi due esseri indegni:

BRIGANTE 1: Abilità 7 Resistenza 16
BRIGANTE 2: Abilità 9 Resistenza 12

Non puoi compiere nessuna azione prima del duello. In caso ti trovassi in difficoltà, puoi cercare di scappare a partire dal terzo turno, secondo le normali modalità: se ci riesci, puoi

proseguire al **502**. Se invece vinci il Combattimento, ricordati di aggiungere 1 punto di Esperienza per aver eliminato anche l'altro ladro, e vai al **39**.

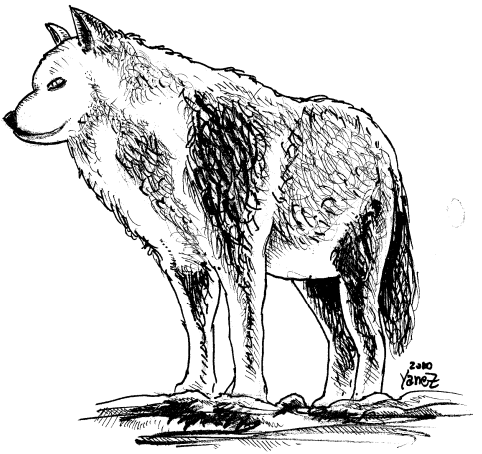
460

Cerchi Fedora sul ponte e sottocoperta, ma la trovi solo dopo qualche minuto, seduta in un angolo seminascosto del pontile, dietro una cassa di legno. Non appena si accorge della tua presenza estrae il suo coltellaccio e lo rotea in area con fare minaccioso.

"Cosa vuoi?"
"Nulla. Mi chiedevo solo..."
"Vattene, lasciami in pace!"

Capisci che c'è ben poco da discutere: scuoti la testa e torni sul ponte.

Vai al **176**.



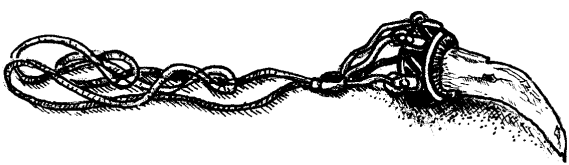
Il gitano si rovista nelle tasche alla ricerca di qualcosa, poi all'improvviso parte verso il fondo della tenda e si butta letteralmente dentro un sacco di iuta, estraendone un mazzetto di piccole chiavi metalliche; se ne va poi tutto contento ad aprire la cassa che ti aveva indicato, e comincia ad esporne il contenuto posando gli oggetti che destano la tua attenzione su un'altra cassa di legno, spiegandoti di volta in volta le qualità di ciascun articolo e il relativo prezzo:

ZANNA DI TIGRE	6 monete
AMULETO	4 monete
LACRIMA DEL CORAGGIO	3 monete
INCENSO	5 monete
ACQUA BENEDETTA	3 monete
POLVERE NERA	6 monete
SIERO DEL FUOCO	3 monete
POZIONE DELL'AGILITÀ	7 monete
POZIONE DELLA FORZA	7 monete

Secondo quanto dice il mercante gitano, la zanna di tigre protegge dalla magia nera: provi a chiedere delucidazioni su cosa significhi, ma Huty Goy ammette che non ha mai avuto modo di testarla, pur giurando sulla sua efficacia. L'amuleto permette di lanciare un Incantesimo senza spendere alcun punto di Resistenza, ma ha effetto una sola volta. Puoi consumare una delle bacche di Lacrima del Coraggio prima di un qualsiasi Combattimento: se lo farai, puoi recuperare 2 punti di Resistenza e aggiungere 1 punto alla tua Forza d'Attacco per i primi tre scontri; purtroppo nel sacchetto che le contiene ne sono rimaste solo tre. L'incenso e l'acqua benedetta sono utili per proteggersi da spiriti e creature malvagie, oppure possono intensificare la forza dell'*Esorcismo*, in caso tu sia un Accolito e sia in grado di servirtene. La polvere nera è un composto chimico in grado di sprigionare una nube di gas tossico in grado di

neutralizzare i nemici per il tempo necessario a sfuggire loro. Il siero del fuoco ha due diverse funzioni: può proteggere da Incantesimi di fuoco che dovessero esserti lanciati contro, o in alternativa può intensificare i tuoi: se la bevi prima di lanciare uno tra gli Incantesimi *Saetta*, *Fulmine*, *Sfera di Fuoco* o *Fiamme dell'Inferno* puoi sottrarre 2 al lancio di dadi quando Testi la tua Abilità e aggiungere 2 al danno inflitto. Purtroppo la quantità presente nell'unica bottiglietta rimasta è sufficiente per due soli utilizzi. Infine, la pozione dell'agilità ti permette di passare automaticamente una prova di Abilità, e quella della forza di recuperare ben 10 punti di Resistenza, e sono utilizzabili una sola volta, ma mai durante un Combattimento.

Puoi acquistare ciò che desideri, modificando opportunamente il Registro: la zanna di tigre, i semi di Lacrima del Coraggio e l'Amuleto vanno indicati semplicemente nella casella Annotazioni, mentre gli altri sono normali oggetti della Sacca. Se alla fine delle trattative hai voglia di visionare anche le armi, e non l'hai già fatto, vai al **549**, altrimenti puoi salutare Huty e andartene, proseguendo al **243**.



462

Segui il cunicolo, che risale progressivamente per una trentina di metri, fino a terminare in una stanza rettangolare vuota. Di fronte a te si trova una porta di legno socchiusa, e

dietro di essa odi distintamente i rumori di una discussione accesa, e poi uno scroscio di risate. Dalla fessura lasciata libera dalla porta scorgi una scalinata a chiocciola che procede verso l'alto in un ambiente circolare: probabilmente si tratta della torre che avevi scorto dall'esterno. Con una certa sorpresa, davanti a te si trovano i due brutti ceffi di prima: dopo aver lanciato un'ultima parolaccia a qualcuno che non riesci a vedere, prendono le scale sparendo dalla tua vista.

All'improvviso la porta si muove; fai appena in tempo a nasconderti nell'ombra, mentre un uomo con un mazzo di chiavi emerge da essa e procede verso il corridoio in discesa, lasciando aperto il passaggio. Con un calcio richiudi la porta e ti avventi contro la guardia, che trasalisce alla tua comparsa e si prepara a difendersi dall'assalto:

GUARDIA: Abilità 8 Resistenza 20

Dato che l'hai colta di sorpresa,nei primi due scontri del Combattimento puoi sottrarre 1 alla sua Forza d'Attacco e ignorare ogni eventuale danno che ti dovesse infliggere. In caso di vittoria puoi raccogliere il mazzo di chiavi e riporlo nella Sacca, se lo desideri. Vai al **2**.

463

Il ragno gigante potrebbe rivelarsi un'insidia troppo rischiosa: devi cercare di evitarlo. Facendo appello a tutte le energie mentali che ti restano, chiudi gli occhi e pronunci il sortilegio. Dopo qualche istante i tuoi piedi perdono il contatto con il terreno, e inizi a librarti nell'aria.

Impieghi tutte le tue energie per dirigere il volo in direzione della sponda opposta del ponte, mentre l'Yglob ti osserva impotente sputacchiando bava e facendo ticchettare le chele,

però presto cominci a sentire svanire gli effetti dell'Incantesimo: manca ancora qualche metro per giungere dall'altra parte del sentiero, e stai già cominciando inesorabilmente a scendere...

Se hai la possibilità di lanciare di nuovo l'Incantesimo di *Levitazione*, Testa la tua Abilità per sapere se va a buon fine, ma in questo caso aggiungi altri 2 punti al risultato dei dadi per la difficoltà della situazione in cui ti trovi. In caso nonostante tutto la prova vada a buon fine vai al **232**, altrimenti sei condannato a precipitare giù dalla montagna, e la stessa cosa accade se non sei più in grado in lanciare il sortilegio. La tua missione termina tragicamente sui Monti Whyred, sotto lo sguardo assassino dell'antico ragno gigante.

464

I piccoli edifici del quartiere commerciale di Nyrad sono accatastati uno sull'altro in un modo impressionante: spesso tra una bottega e l'altra è presente solo uno stretto vicolo di passaggio, cosa che ti fa pensare a quale ressa si debba creare nei periodi di maggior intensità di lavoro. Per la maggior parte, le botteghe sono chiuse e ogni ingresso sbarrato, tranne l'armeria, la cui vetrina è stata sfondata per permettere di recuperare tutte le armi; gettando uno sguardo all'interno cogli solo una gran desolazione.

Controllare tutti gli edifici sarebbe impossibile, ma ce ne sono almeno tre che attirano maggiormente l'attenzione. Tanto per cominciare la stalla dove vengono tenuti i cavalli da allevamento; vi sarebbe poi anche un imponente magazzino al margine del quartiere, in cui potrebbe tranquillamente nascondersi una gran quantità di persone. Infine, all'imbocco della via principale si trova il negozio del fornaio, costruito su una zona leggermente rialzata rispetto al livello della strada.

Se vuoi esplorare la stalla vai al **159**; se scegli di controllare il magazzino vai al **538**; se vuoi entrare nella panetteria continua al **251**. In caso tu voglia abbandonare l'esplorazione di questa parte della città, vai al **94**.

465

Dopo aver verificato che nella zona non ci sia nessun altro soldato, ti avvicini alla tenda sulla destra ed entri. Vieni immediatamente colpito dall'arredamento molto lussuoso e accogliente, ben più di quanto l'aspetto esteriore non possa far pensare. Di fronte a te si trova un baldacchino che non sfigurerebbe nella camera di un nobile, e alla tua sinistra è collocato uno scrittoio su cui sono posati vari tomi e fascicoli, così come su una sedia imbottita posata lì a fianco. Alla tua destra, poco oltre l'entrata, è appeso uno stendardo raffigurante un lupo bianco che ulula alla luna sullo sfondo nero della notte, un'immagine densa di sinistro potere. Non sai proprio chi...

"Un altro passo e sei morto."

Una fredda mano si posa sul tuo collo, e senti la punta di un coltello contro la colonna vertebrale. Senza poter vedere il tuo assalitore, vieni trascinato verso lo scrittoio e costretto a sederti sulla sedia. Mentre vieni legato riesci a scorgere soltanto lo svolazzare di un mantello da guerra; pochi istanti dopo una risata risuona alle tue spalle, e una figura entra finalmente nel tuo raggio visivo, andando a sedersi sul letto. Si tratta di un uomo sulla trentina, con capelli scuri lunghi sino alle spalle, la barba incolta e uno sguardo carico d'odio.

"Pensavi davvero di potermi cogliere di sorpresa?"

Vai al **355**.

466

L'indomani ti svegli di buon ora; raggiungi Hadriana in cucina, e dopo aver fatto colazione ascolti la ragazza che ti illustra dettagliatamente i suoi piani:

"Di solito sulla strada che porta alla sede del sindaco stazionano tre o quattro guardie, e altrettante sono di pattuglia in città per tenerci sotto controllo. Noi possiamo occuparci di questi: basterà inscenare una piccola rissa, o fingere che ci sia stato qualche incidente, e avranno abbastanza a cui pensare per lasciarti procedere indisturbato. Il resto sta a te: hai qualche idea?"

Valuti in silenzio le tue alternative. La villa si trova in un punto troppo elevato per avvalersi della semplice *Levitazione*, e uno scontro diretto con le guardie metterebbe sicuramente in allarme Brinhild, rischiando di far saltare l'operazione. No, devi scegliere qualcosa di più efficace...

Se conosci il sortilegio *Metamorfosi* e vuoi usarlo vai al **116**; se hai appreso uno tra gli Incantesimi *Fascino*, *Spiritello* e *Nebbia* e hai ancora modo di usarlo, vai al **23**; se non puoi utilizzare nessuno dei precedenti Incantesimi, continua al **147**.

467

Cerchi di convincere in tutti i modi il primo sacerdote, ma non c'è verso di smuoverlo dalla sua decisione: ogni tua argomentazione ottiene come risultato un sorriso di diniego e un gentile rifiuto. Capisci ben presto che non c'è nulla da fare: saluti e ringrazi i monaci di Nishra, raccogli il tuo bagaglio e ti avvii verso il sentiero, pronto a proseguire nella strada che ti porterà a Ismanias.

Vai al **250**.

468

Per fortuna con un balzo piombi addosso all'uomo e lo fai cadere a terra, immobilizzandolo:

"La prego, la scongiuro, non mi faccia del male..."
"Non le farò del male, lo giuro. Basta che mi dica ciò che mi interessa."

Prosegui al **154**.

469

Come ti era sembrato osservandole da lontano, le pietre sono disposte in una perfetta forma circolare. A prima vista sembrano i resti di un edificio: sono tutte quante perfettamente levigate, nonostante debbano trovarsi in quello stato da centinaia di anni, e sembrano quasi riflettere la tua sagoma nella pallida luce pomeridiana. Non riesci a comprendere se si tratti di un semplice monumento o di un luogo di culto, ma avverti distintamente un alone di mistero in questo sito. Ti chini a osservare le pietre, e scopri che una delle più piccole sporge più delle altre da terra. La sollevi con attenzione e te la rigiri tra le mani: minuscoli cristalli venano la sua struttura, conferendole una colorazione brillante.

Se vuoi raccogliere la pietra lucida segnala sul Registro tra gli oggetti della Sacca. Torna al **206** e scegli un'altra opzione.

470

All'improvviso ti viene in mente lo strano aggeggio che ti ha venduto Jed. Lo estrai dalla Sacca e te lo rigiri per un po' tra le mani: potrebbe rivelarsi utile, se riuscissi a farlo funzionare. La piccola scatoletta rettangolare ha un'unica apertura circolare, da cui fuoriesce un gancio attaccato a una

molla, che deve fungere da carica. Carichi lo Psyglass e aspetti il momento propizio: non appena le guardie ti voltano le spalle lanci l'oggetto nel sottobosco dalla parte opposta, e già mentre sta compiendo la parabola discendente verso le piante inizi a sentire un fastidiosissimo ronzio. I soldati Ulkhan non capiscono di cosa si tratti, e si lanciano nel bosco cercando la fonte del rumore, lasciandoti tutto il tempo di sgattaiolare inosservato nel campo.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Cancella lo Psyglass dal tuo Equipaggiamento, poi procedi al **219**.

471

Raggiungi il bordo della fossa e guardi di sotto: le acque del ruscello si incanalano in un unico corso qualche decina di metri più indietro, e scorrono pigramente fino a quel punto, scomparendo in profondità. La pozza dev'essere ampia all'incirca tre metri quadrati, ma non sapresti dire quanto sia fonda. Normalmente ci si aspetterebbe che la zona circostante sia particolarmente fertile, invece con una certa sorpresa noti che il perimetro della fossa è completamente brullo, anche se non comprendi proprio il motivo.

D'un tratto, qualcosa coglie la tua attenzione: nell'acqua hai notato distintamente il riflesso di un movimento guizzante; non credi si tratti di un pesce, e rimani immobile a osservare fisso nello stesso punto... quando improvvisamente un brivido ti scorre lungo la schiena.

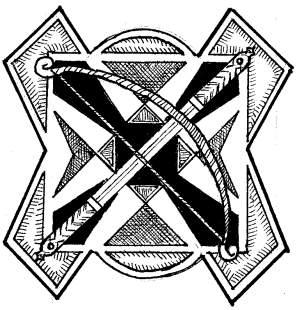
Lancia un dado e aggiungi 3: se il totale è uguale o inferiore al tuo attuale punteggio di Mana vai al **216**, in caso invece sia superiore vai al **95**.

472

Con uno scatto balzi di lato e distendi l'asta contro il nemico, scagliando il tuo sortilegio. Durbal si sposta di lato, dando prova di grande agilità ed evitando il peggio: l'unica ferita che riesci a procurargli è un piccolo taglio alla tempia sinistra.

"La pagherai anche per questo..."

Annota che hai sottratto 2 punti di Resistenza al nemico; se ti sei avvalso della *Scarica Globulare* puoi invece sottrarne 4. Vai al **304**.



473

Non appena il secondo brigante crolla a terra rivolgi immediatamente la tua attenzione al brutto ceffo che è rimasto in disparte per tutto il duello. Il furfante non si aspettava che riuscissi a sopraffare i suoi compari: ti osserva tremante, lascia cadere l'arco e si tuffa su per il breve tratto di scale ancora in piedi. Si avvicina a una finestrella, e, con fare particolarmente goffo, tenta di arrampicarsi fuori lungo i rami d'edera.

Se vuoi colpirlo a distanza vai al **115**; se lo lasci andare torna indietro al **206** e riconsidera le opzioni.

474

Volti le spalle al ponte e ti tuffi in uno dei rari cespugli che costeggiano il percorso del passo Dhul, cercando di capire cosa stia accadendo. Improvvisamente il terreno inizia a tremare, facendoti cadere all'indietro; nascosto tra le fronde, noti sbigottito una enorme figura sorgere dalle profondità della valle e stagliarsi sull'antico ponte. Alla sua vista, il sangue ti si raggela nelle vene.

Vai al **49**.

475

Ti svegli verso mezzogiorno; il contadino ti ha preparato dei vestiti, così ne approfitti per cambiarti. Lo raggiungi nell'altra stanza, dove ti accoglie salutandoti con grande gentilezza e facendoti sapere che purtroppo il cavallo è ancora troppo stanco, e loro non ne hanno più uno da poterti dare in cambio: gli Ulkhan se li sono portati via tutti. Lo ringrazi di cuore chiedendogli come puoi sdebitarti, ma questi rifiuta educatamente, ma con estrema fermezza, ogni tipo di rimborso.

Lasci il villaggio e ti rimetti in cammino. Presto raggiungi un ponte di pietra, superato il quale la strada sale su una piccola collinetta e ridiscende verso la zona portuale: una volta giunto in cima alla stradina, riesci a scorgere in lontananza la sagoma minacciosa di una fortezza dalle alte mura. Ismanias ti attende.

Vai al **135**.

Alcuni cassetti sono stracolmi di fascicoli e fogli di carta sparsi, contenenti annotazioni di varia natura: introiti fiscali, metrature degli edifici, piani di regolamentazione delle strade, allestimento della guardia cittadina e altri che non riesci a comprendere. In un altro sportello trovi invece un unico faldone rosso, al cui interno sono conservati i registri di nascite e morti della città di Cortundas; come hai modo di notare, negli ultimi tre mesi non sono più stati aggiornati.

Quando stai cominciando a pensare di aver solamente perso tempo, noti qualcosa che non aveva colto la tua attenzione in precedenza. Il cassetto in fondo a destra non presenta alcuna serratura: il legno è totalmente liscio, e su di esso non è presente alcuna maniglia, né un foro per l'ingresso di una chiave. Inizialmente non capisci come sia possibile, poi la spiegazione comincia a farsi strada nella tua mente: il defunto sindaco era un Mago, e probabilmente ha celato questo vano con un sortilegio, perché soltanto un altro Mago potesse aprirlo.

Se possiedi l'Incantesimo *Manipolazione* e vuoi usarlo, Testa la tua Abilità come al solito per scoprire se ha effetto, e in caso affermativo procedi al **445**; se il sortilegio non va a buon fine o non lo conosci, Testa la tua Abilità aggiungendo 3 al risultato dei dadi. Se superi con successo la prova vai al **445**, altrimenti non sei in grado di aprire lo schedario, e non ti resta che scegliere se provare ad aprire l'altra porta nel corridoio, a condizione che tu non l'abbia già fatto, andando al **277**; oppure salire le scale, continuando al **354**.

477

Salti sul corrimano e avanzi di qualche passo schivando le sferzate del ragno, ma purtroppo per evitare una zampata compi un movimento troppo brusco e inciampi, scivolando giù nella valle. Prima di sfracellarti al suolo, il tuo ultimo pensiero vola ai delegati delle Gilde, che attenderanno invano le notizie sulla tua missione. Le speranze di Sirdania terminano con il tuo impatto col terreno.

La tua vita e la tua missione si concludono tragicamente qui.

478

Devi cercare di limitare i danni standotene protetto, qui a distanza. Come fare? All'improvviso ti viene un'idea: prendi dalla Sacca la fialetta di veleno e ne spargi il contenuto sulla lama della tua arma da lancio, badando bene di non versartene addosso, dopodiché avanzi verso l'imbocco del ponte e la scagli a tutta potenza contro il mostro, colpendolo in pieno. Il ragno inizia a contorcersi per il dolore, sbatacchiando le zampe contro il fianco del ponte di pietra, che trema sotto i suoi sussulti; per qualche gioioso istante hai il pensiero di essere riuscito a cavartela, ma ogni speranza viene soffocata allorché la bestia si rialza sulle zampe, gli occhi iniettati di sangue e le tenaglie schioccanti, in attesa di scontrarsi contro di te.

Lancia un dado, aggiungi 10 e annota il risultato: potrai sottrarlo alla Resistenza del mostro nel prossimo Combattimento. Ricordati di cancellare la freccia dal Registro. Vai al **196**.

479

Il dardo sibila nell'oscurità e si conficca proprio nell'unico punto debole del comandante Ulkhan: i suoi compagni

sembrano spaesati, e osservano sgomenti il gigante accasciarsi nella terra umida, privo di vita. Questa pausa permette ai tuoi di riorganizzarsi e riprendere gli attacchi in modo massiccio, costringendo gli Ulkhan a ritirarsi fuori dalla portata degli arcieri della città. Anche i difensori della porta sottostante possono finalmente rifiatare e riprendere le forze, dopo aver dovuto sopportare un assalto molto intenso. Le difese reggono bene: se continuerà così, gli Ulkhan da questa parte non sfonderanno.

Vai al **15**.

480

La porta sembra sbarrata, ma quando abbassi la maniglia scopri che invece è aperta. Entri in punta di piedi all'interno di una stanza immersa nel buio; il rumore dei tuoi passi echeggia sul pavimento di pietra ma questo è l'unico suono che percepisci. Muovendoti con cautela scopri che si tratta della camera di uno dei servitori: l'arredamento è composto da un letto, un comodino di legno grezzo e una piccola scrivania vuota, e in fondo alla stanza si trova una porticina sbarrata con un'asse di legno.

Stai per andartene quando odi un fruscio che ti sorprende: dal buio in fondo alla sala emerge una figura che non avevi notato: sul letto è disteso un uomo alto e tarchiato, che ora si leva a sedere, e ti pare di sentire il suo sguardo nel buio mentre ti scruta e cerca di capire se sei una minaccia. Estrai l'arma, pronto a difenderti dal suo attacco, ma non accade nulla: l'uomo rimane in silenzio, e dopo qualche istante torna a distendersi sul giaciglio.

Se vuoi provare a parlargli vai al **178**; se preferisci attaccarlo vai al **395**; se invece vuoi lasciar perdere, chiudi la porta e torna al **171**, scegliendo un'altra opzione.

481

Anche il secondo Bleem crolla a terra privo di vita. Sposti con un calcio il corpo della creatura e raccogli il bastone con cui ti ha attaccato: ha una strana fattura, e per quel che capisci può essere usato sia come arma da combattimento corpo a corpo che come cerbottana per lanciare dardi a distanza. Non puoi essere sicuro di poterti servire appieno di questo strumento, ma potrebbe rivelarsi comunque utile nel corso dell'avventura.

Se vuoi raccogliere l'arma, segnala sul Registro come Bastone Bleem. È un'arma da Combattimento corpo a corpo di tipo non convenzionale; se possiedi già due armi da corpo a corpo e vuoi raccoglierla sei costretto a rinunciare a una di quelle che possiedi. Ora continua la tua missione al **285**.

482

"Devo parlare con il capo."
"A quale proposito?" domanda lo scienziato di fronte a te, senza abbassare lo sguardo.
"Faccende segrete. Voi occupatevi del vostro lavoro, io sbrigherò il mio... o devo informare Ak Durbal che state qui a chiacchierare invece che compiere ciò che vi è stato indicato?"

Nessuno ha più nulla da obiettare: il loro timore per Durbal è evidente. Tirando un sospiro di sollievo, riprendi la scalata.

Vai al **376**.

483

Finalmente hai raggiunto il terreno soprastante. Riprendendo fiato, lanci uno sguardo di sotto, e Pubal ti fa un cenno di assenso sorridendoti.

"Il mio compito è terminato, amico. Buona fortuna!"

Ringrazi il giovane gitano e lo saluti, osservandolo sparire tra gli alberi sotto di te. Dopo aver raccolto i tuoi averi, sei finalmente pronto per ripartire alla volta dei Monti Whyred, le cui cime celate dalle nubi sembrano attendere soltanto il tuo arrivo.

Vai all' **11**.

484

Il generale rimane in silenzio, valutando le tue parole. Non hai omesso nessun particolare di ciò che ti è accaduto da quando gli ambasciatori ti hanno incontrato, ma hai evitato di fare riferimenti troppo dettagliati alla tua precedente missione: meno persone sanno chi abbia agito contro Mano Nera e meglio è. Orghoz si alza in piedi, tira fuori una bottiglia di liquore da un mobiletto e se ne versa un bel sorso, peraltro senza offrire nulla a te.

"Hai i minuti contati, a quanto pare..."
"È così."
"Tuttavia, ciò nonostante non puoi passare."
"Come, prego?"
"Non posso lasciarti uscire dalla porta est: gli Ulkhan sono già arrivati, circa tremila dei loro si sono accampati nella valle a qualche miglio da qui e temo altri si uniranno al battaglione. Stanotte attaccheranno la città."
"Ma la mia missione..."
"Pensi che finire nelle loro mani ti sarebbe di grande aiuto?

Se vuoi arrivare incolume a Ismanias devi aspettare che la strada sia libera."
"In poche parole, devo aspettare che finisca la battaglia?"

Si rialza per indicare una cartina appesa alla parete al vostro fianco:

"Possiamo farti fuggire, ma soltanto quando saremo sicuri che la città sia salva. Non metterò a repentaglio la vita di centinaia di persone per una soltanto."
"Ma che rischio correte se passo ora?"
"Ti cattureranno, ti tortureranno, e ti strapperanno tutto quello che sai su questo posto!"
"Giuro che non parlerò."
"Ma non capisci! - tuona Orghoz, sbattendo il pugno sul tavolo - Ci sono Maghi senza scrupoli, che sonderanno la tua mente per carpire ciò che hai visto, Ladri scellerati che ti sottoporranno alle peggiori torture pur di farti parlare, Guerrieri che ti metteranno al tappeto non appena sarai a tiro, Accoliti che ti strapperanno ogni briciola della tua essenza senza mai smettere di pregare quello che credono sia ancora un loro dio protettore, Paladini che hanno rinnegato l'onore delle loro famiglie per mettersi dalla parte di Ak Durbal, e useranno la loro arte per distruggerti!"

Il silenzio cala nella stanza. Orghoz è un dannato testardo, ma sa il fatto suo: forse hai sbagliato a prendere questa strada, gli ambasciatori ti avevano messo in guardia dal...

"Ma abbiamo un vantaggio."
"Un vantaggio?" esclami stupito.
"Sappiamo che attaccheranno in massa. Non sono in grado di abbattere o valicare le mura della città, così hanno escogitato un piano per invaderla in altro modo."
"Quale?"
"Questo non lo sappiamo ancora. Quel figlio d'un cane non

ha ancora parlato."
"Chi?"
"Il loro segugio - afferma Orghoz, senza celare un sorriso sarcastico, - l'abbiamo stanato, e ora è in mano nostra. Maledetto traditore... La pagherà!"

Si avvia verso la porta d'uscita, facendoti cenno di seguirlo. Una leggera pioggerella ha iniziato a ticchettare sui tetti delle abitazioni.

"Come intende agire allora, generale?"
"Gli uomini stanno provvedendo a sistemare gli ultimi dettagli per la difesa della città; non siamo in molti, ma dovremmo reggere... il problema sarà scoprire da dove arriverà l'attacco massiccio, altrimenti lotteremo alla cieca."

Se vuoi provare a interrogare la spia Ulkhan, vai al **123**; altrimenti, se sei un Ladro e possiedi la Caratteristica Speciale *Compagnia* prosegui al **306**; se sei un Paladino o un Accolito e possiedi la Caratteristica Speciale *Cultura* vai al **248**. Se infine vuoi semplicemente aspettare la battaglia cercando di recuperare le forze, vai al **520**.

485

Senza pensarci su due volte, estrai il pugnale e lo lanci contro Durbal, che però si scansa di lato con uno scatto fulmineo ed evita il peggio: il colpo sibila a fianco del suo volto, provocandogli solamente un lieve taglio alla guancia.

"La pagherai anche per questo..."

Cancella dal Registro l'arma che hai scagliato. Annota che hai sottratto 2 punti alla Resistenza del tuo avversario, ma se hai utilizzato un coltello da lancio avvelenato puoi sottrarne 4. Continua al **304**.

486

Le guardie crollano a terra tramortite; anche se per il momento sei riuscito a cavartela, il rischio che da qualche parte salti fuori uno o più dei loro colleghi è notevole. Guardi di nuovo nell'angolo, e noti che la ragazza è sempre lì a indicarti il vicolo. Non avendo molta altra scelta, decidi di assecondarla.

Vai al **440**.

487

Senza rispondere al vecchio, raccogli un coltellino dall'interno del baule e ti procuri un piccolo taglio alla mano. La allunghi per versare qualche goccia sulla superficie dello specchio, ma Kanembragh te lo strappa di mano e comincia a sbraitare come un ossesso:

"Ma che diavolo combini? Cos'è, una specie di dannato rito tribale? Come ti è saltato in testa, zuccone!"

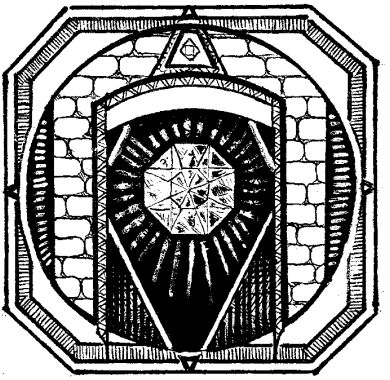
Scuotendo la testa comincia a rovistare fra i suoi pochi averi, e poco dopo ti passa una garza che ha tutta l'aria di non essere mai stata sterile in vita sua. Ti medichi la ferita alla bell'e meglio e saluti il vecchio, che ti aiuta a calarti giù dall'albero senza incidenti. Dopo averti augurato buona fortuna con un sorriso che ha una certa dose di compassione per la tua ottusità, torna a rifugiarsi all'interno della concavità dell'albero e scompare alla vista.

Perdi 2 punti di Resistenza. Prosegui al **261**.

488

Il fascio di energia penetra dentro di te e ti toglie il fiato, facendoti cadere in ginocchio, ma dopo qualche istante tutto cessa. Riaprendo gli occhi, scorgi l'alone della Chiave delle Anime aleggiare ancora su di te, tuttavia il dolore è cessato. Al tempo stesso, la spilla che hai appuntato al vestito emana una lucentezza mai vista prima, che pare contrastare i raggi malvagi. Durbal osserva stupefatto la scena, digrignando i denti per la rabbia.

Perdi 3 punti di Resistenza, ma aggiungi 2 punti di Mana, che in questo caso può anche superare il livello massimo. Vai al **253**.



489

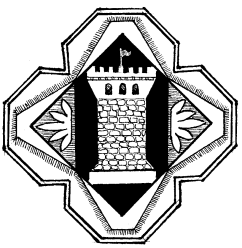
Ti risvegli disteso sul morbido tappeto. Non sai determinare quanto hai dormito, ma non credi sia passato troppo tempo, per fortuna. Raccogli in fretta le tue cose e ti prepari a proseguire l'esplorazione.

Recuperi 2 punti di Resistenza. Vai al **4**.

490

Prendi la rincorsa e ti scagli con tutta la tua potenza contro la porta, incrinandola, ma senza riuscire ad abbatterla. Immediatamente l'occhio si apre e inizia a scagliarti contro potenti raggi luminosi, che ti colpiscono bruciandoti in più punti. Cercando di ignorare il dolore, ti concentri sulla porta, la quale fortunatamente dopo altre tre o quattro spallate finisce per cedere, permettendoti di metterti in salvo dalla terribile sentinella meccanica.

Lancia un dado, aggiungi 8 e sottrai il totale dal tuo punteggio di Resistenza attuale; se però possiedi una tra le Caratteristiche Speciali *Tempra Muscolare (liv.II)* e *Agilità*, oppure se lanci con successo il sortilegio *Armatura di Luce*, puoi diminuire di 2 il danno subito. Se invece possiedi una tra le Caratteristiche Speciali *Refrattarietà* e *Cicatrizzazione* puoi ridurlo di 4. Se sei ancora vivo, vai al **90**.



491

Ci sono in tutto cinque bauli, tre più grossi e due più piccoli. I due più piccoli sono chiusi a chiave, così come quello più grande posto al centro, mentre gli altri due sono aperti; sollevi leggermente il coperchio di uno dei due, ma odi un leggero ticchettio, simile a quello di un meccanismo sul punto di scattare.

Se vuoi rischiare e aprire comunque la cassa vai al **198**, altrimenti torna al **308**.

492

Oltrepassi un cumulo di macerie e raggiungi la statua. Rappresenta un uomo glabro e robusto seduto su un cuscino, con in una mano una penna d'oca e sulle ginocchia un rotolo di pergamena. Il particolare che più ti colpisce è l'assenza degli occhi: il volto della statua è completamente liscio al di sopra del naso.

Ai piedi della statua è posato un enorme bacile di pietra scura, scheggiato in più punti e pieno di acqua stagnante, foglie ed erba. Raccogli un ramoscello da terra e lo infili nell'acqua per scoprire se ci sia qualcosa al suo interno, e ti sembra di cogliere sul fondo il bagliore di alcuni oggetti metallici.

Se vuoi provare a raccoglierli vai all' **83**; se vuoi provare a gettare una moneta nel bacile come offerta vai al **234**; se preferisci esplorare qualche altra zona del sito torna al **206** e scegli un'altra opzione.

493

Cominci a percepire qualche rumore dalla porta, chiaro segno che sta per aprirsi, ma sfortunatamente inciampi in avanti e fai scattare l'occhio meccanico. Dalla sentinella si sprigiona un raggio luminoso che ti brucia una mano, strappandoti un'imprecazione.

Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, non ti rimane che tentare di forzare fisicamente la porta, andando al **490**, o ritornare indietro al **308**.

494

Quando recuperi il controllo, la ragazza ti sta sorridendo. Si è tolta il velo, e finalmente la riconosci: è la fanciulla che hai salvato ieri dalle grinfie dei briganti del bosco! Ora che la cerimonia è finita, Lacrima del Tempo vi raggiunge nel recinto, ai piedi della pira, incurante dell'enorme calore sprigionato dalla catasta di legna infuocata:

"Prima della cerimonia Valya mi ha raccontato ciò che è accaduto. Non sapevo avessi salvato mia nipote, ti sarò debitore in eterno! Spero la Madre Terra ti abbia concesso di scorgere qualcosa di utile nel tuo futuro..."

Non ne sei proprio sicuro, ma per educazione annuisci. Passi il resto della serata a goderti il banchetto, le danze e la musica, sempre accompagnato dalla giovane Valya che continua a ringraziarti per averla salvata; nel suo sguardo noti una riconoscenza che ti riempie di orgoglio. È notte inoltrata quando ti congedi per andare a riposarti; la ragazza ti accompagna nella tua tenda, e prima di augurarti la buonanotte si porta una mano dietro il collo, e si sfila una catenella da cui pende un ciondolo con il simbolo del sole. Non fai nemmeno in tempo a ringraziarla che la ragazza riparte di corsa verso il centro dell'accampamento, e scompare dalla tua vista.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza, e segna nella casella Annotazioni che indossi il ciondolo. Puoi recuperare 2 punti di Resistenza. Vai al **70**.

495

"Psssss.... ehi, tu!"

Un giovane garzone col volto pallido e gli occhi gonfi come se non dormisse da parecchi giorni si volta nella tua

direzione, e trasalisce non appena si accorge che dietro la grata c'è qualcuno che lo osserva.

"Chi sei? Che ci fai lì?"
"Ehm... lunga storia... non c'è tempo, apri la porta e fammi passare, per favore!"
"Perché dovrei?" sussurra, continuando a tagliare le carote.
"Ecco... io..."
"So dove porta quel corridoio, e so chi ci passa. Voi guardie mi avete rotto le..."
"Non sono una guardia!"
"E allora cosa sei?"
"Qualcuno che ti aiuterà a rendere questo posto migliore... sempre se mi aiuti a cavarmi d'impiccio, ovviamente..."

Se hai la Caratteristica Speciale *Corruzione*, puoi tentare di corrompere il giovane aiuto cuoco seguendo le solite regole. In caso contrario, non ti resta che Testare la tua Abilità per scoprire la tua bravura nel convincerlo; se possiedi la Caratteristica Speciale *Camuffamento* oppure la *Preghiera a Shaigan*, e non te ne sei ancora avvalso, puoi sottrarre 1 al punteggio dei dadi. Se riesci a corrompere il ragazzo o a Testare la tua Abilità con successo vai al **13**, altrimenti non ti resta che tornare indietro. Vai al **462**.

496

Per quanti ti sforzi, non c'è verso di premere il pulsante: non hai ancora raggiunto un sufficiente grado di controllo in questo particolare stato per riuscire a interagire con la materia. Non ti resta che tornare nel corpo e valutare nuovamente le tue possibilità.

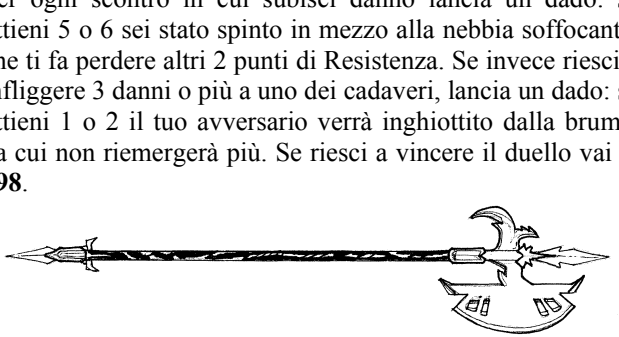
Se procedi a forzare la porta dall'esterno, vai al **490**; in caso tu voglia invece ritornare nell'atrio, procedi al **308**.

La risposta del Maestro del Nulla non si fa attendere: una risata malvagia scuote il terreno, e il vento ulula ancora più insistentemente, sollevando un polverone da terra, e pochi istanti più tardi si leva un banco di fitta nebbia biancastra, la stessa che ti ha accolto al tuo arrivo nella Città che Scompare. In men che non si dica ti trovi circondato dalla bruma assassina, che si arresta a pochi metri di distanza da te, accerchiandoti e togliendoti ogni possibilità di fuga.

D'un tratto un sibilo echeggia nel vento, e due uomini spuntano dalla nebbia, dirigendosi lentamente verso di te. I loro volti sono pallidi come cenci, gli occhi vacui e privi di senno. Noti con orrore che entrambi hanno la testa ricoperta di cicatrici e tagli, da alcuni dei quali cola un disgustoso liquido verdastro. Avanzano all'unisono, passo dopo passo, come se fossero guidati dalla volontà di qualcun altro, protendendo le braccia verso di te. Un'altra risata rimbomba nella nebbia mentre estrai la tua arma e ti prepari a farti largo tra i tuoi avversari:

CADAVERE 1: Abilità 9 Resistenza 13
CADAVERE 2: Abilità 10 Resistenza 11

Per ogni scontro in cui subisci danno lancia un dado: se ottieni 5 o 6 sei stato spinto in mezzo alla nebbia soffocante, che ti fa perdere altri 2 punti di Resistenza. Se invece riesci a infliggere 3 danni o più a uno dei cadaveri, lancia un dado: se ottieni 1 o 2 il tuo avversario verrà inghiottito dalla bruma, da cui non riemergerà più. Se riesci a vincere il duello vai al **398**.



498

Dato che con l'educazione non sei riuscito a cavare un ragno dal buco, decidi che è il momento di passare alle maniere forti. Scosti di lato i monaci al tuo fianco e ti dirigi ad ampie falcate verso il corridoio da cui sei giunto, ignorando le lamentele e le proteste dei chierici che ti seguono a ruota e ti ammoniscono di fermarti finché sei in tempo. Raggiungi il portone e afferri il battente per spalancarlo, ed ecco che una scarica di energia ti colpisce, facendoti cadere a terra tremante e dolorante. Mentre perdi i sensi riesci a malapena a scorgere i contorni dei volti dei monaci che ti circondano e scuotono la testa con costernazione.

Ti risvegli all'aria aperta. Sei disteso sul sentiero, e le tue armi e la Sacca sono posate ordinatamente al tuo fianco. Il tempio di Nishra è poco lontano, ma il portone è sbarrato e non vedi nessun monaco. Sconsolato e ancora malconcio per la scossa, ti rialzi in piedi, raccogli le tue cose e ti allontani da questo posto.

Lancia un dado, aggiungi 4 e togli il totale dal tuo attuale punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **250**.

499

D'un tratto ti appare l'immagine di un cerchio di pietre circondato da alti faggi; ai piedi di un monolite si apre un'ampia fessura, e sotto di essa...

"Basta!"

L'urlo del prigioniero ti riporta alla realtà. Cerchi di raccogliere di nuovo la concentrazione per sondare la mente del soldato traditore, ma non c'è verso di ristabilire un canale. Alla fine, deluso, non ti resta che ammettere al generale di non sapere che altro fare; Orghoz si limita a farti cenno di

seguirlo, e ti riaccompagna in superficie.

"Mi dispiace, avrei voluto fare di più..."
"Non preoccuparti: è solo compito nostro, devi pensare a riposare. Grazie per la collaborazione..."

Riaccompagni il generale di nuovo alle mura. Una volta arrivati, Orghoz dà ordine a un uomo di accompagnarti in un alloggio dove poter riposare in vista della battaglia.

Vai al **520**.

500

Sopra le scale si trova una piccola anticamera completamente spoglia. Sulla parete di fronte, costituita di un materiale lucente, è dipinta una scena raccapricciante: un esercito di uomini con le insegne di un lupo bianco festeggia sulle carcasse dei nemici sconfitti, mentre all'orizzonte si intravvedono le rovine di una città fumante alle luci di un tramonto rosso sangue. La vittoria degli Ulkhan, celebrata nella sua più grande magnificenza.

Al centro della parete si apre un ingresso a forma di arco, oltre il quale si estende una nuova scalinata dai gradini completamente bianchi, illuminata da una tenue luce. Per quanto sembri una situazione sotto controllo, senti che c'è qualcosa che non va: strappi un pezzo di stoffa dalla Sacca, lo appallottoli e lo lanci sotto l'arco, e questa viene investita da un getto di liquido scuro dall'odore pungente. Alla fine della palla di tessuto non rimangono che un paio di grumi umidicci accartocciati nella pozza di acido, erosi fin quasi a sciogliersi.

Stai riflettendo su un modo per passare, quando noti un particolare che prima era sfuggito alla tua attenzione. Al

centro del fregio che sormonta l'arco è scolpita la forma di una pagina di pergamena, su cui è incisa una poesia:

Un dì s'avvia, dall'acqua all'aria eterna
scoprendo ognor il nuovo, e poi seguendo
alfin il proprio corso, e altre vie scegliendo
finché ciò piace a chi 'l mondo governa.

E qual è quei che al lum' de la lucerna
ch' a l'aere splende, e alluma sorridendo
dell'ermo pellegrin il volto, offrendo
l'ultime preci e 'l pensier a l'alterna

sorte, accetta il suo destin e parte
per il cammin estremo, oltre l'arcano;
anche tu, viaggiator, ch'a lui sei eguale,

cogli l'imago di cui qui s'è sparte
le tracce, o il tuo voler sarà inver' vano,
d'andar per me, e seguir di qui le scale.

Durbal è un uomo terribilmente astuto, oltre che di grande cultura: forse la chiave per ottenere il passaggio sta proprio in queste oscure parole.

Se riesci a comprendere la soluzione di questo enigma, converti la parola che hai individuato attribuendo a ogni lettera il valore numerico corrispondente alla sua posizione nell'alfabeto (A=1, B=2... Z=21); se il testo non avrà senso vorrà dire che hai sbagliato risposta. In caso non ti venga in mente nessuna soluzione, oppure se i tuoi tentativi si rivelassero errati, prosegui al **313**.

501

All'improvviso in lontananza si ode un boato; da qualche parte nella zona centrale della città un edificio sta andando in fiamme, mentre molti soldati corrono all'impazzata lungo le strade. Gli Ulkhan hanno sfondato.

Prima ancora che tu abbia il tempo di renderti conto di cosa stia succedendo, il generale Orghoz spunta fuori al galoppo da una via laterale, diretto a nord per dare manforte ai difensori della città.

Vai al **294**.

502

Il resto della giornata non presenta incidenti; procedi a passo sempre più spedito, dato che fortunatamente la strada diviene più liscia e facilmente percorribile con l'allontanarsi dal bosco.

Ogni tanto incroci qualche figura sparuta nella zona circostante: prima un gruppo di pastori con un gregge di pecore, poi un boscaiolo intento a tagliare un albero dallo spesso tronco, infine un gruppo di bambini che gioca nei pressi di un piccolo stagno. Verso le cinque del pomeriggio raggiungi una svolta verso sud-est, e di lì in poi la strada inizia a salire gradatamente verso le montagne.

Il sole sta calando, e presto sarà buio: dato che proseguire di notte potrebbe rivelarsi più rischioso che utile, devi cercarti un riparo per la notte. Per fortuna poco lontano dalla strada hai tutto lo spazio che desideri: riponi le tue cose sotto gli alberi, accendi un piccolo falò e ti scaldi la cena, dopodiché ti corichi sull'erba e per riposarti dalle fatiche della prima giornata di viaggio.

Cancella un pasto dal Registro, in questo caso senza recuperare alcun punto di Resistenza. Dopodiché, per sapere se durante la notte accada qualcosa di rilevante, lancia un dado e consulta la tabella seguente al numero corrispondente all'esito del lancio; se possiedi una torcia o una lanterna e vuoi servirtene, puoi togliere 1 al risultato.

0-2: nessun evento, dormi placidamente per tutta la nottata. Recuperi 6 punti di Resistenza.
3-4: il tuo sonno è disturbato da un fastidioso sciame di zanzare, che cercano in tutti i modi di pungerti. Lancia un dado per scoprire quante punture hai subito, e sottrai 1 alla tua Resistenza per ognuna di esse. Se possiedi una pomata contro gli insetti puoi utilizzarla e cancellarla dal Registro, ignorando tale danno.
5: il rumore degli animali selvaggi ti perseguita per tutta la notte. Non riesci a chiudere occhio per il timore di attacchi, ma non succede nulla. Purtroppo tuttavia a causa della notte insonne non recuperi nessun punto di Resistenza, e per la prossima volta in cui dovrai Testare la tua Abilità devi aggiungere 1 al risultato dei dadi per colpa del sonno.
6: nel bel mezzo della nottata avverti un grugnito proveniente dal sottobosco. Fai appena in tempo a scansarti di lato per evitare l'attacco del lupo, che subito dopo riparte all'attacco:

LUPO: Abilità 7 Resistenza 10

Sei stato colto di sorpresa, quindi non puoi compiere nessuna azione prima del Combattimento, e per i primi due scontri devi difenderti senza armi. Alla fine del duello puoi tornare a dormire, recuperando 3 punti di Resistenza.

All'alba sei pronto a riprendere il cammino. Se hai usato una torcia o una pomata, ricordati di cancellarle dal Registro. Vai al **265**.

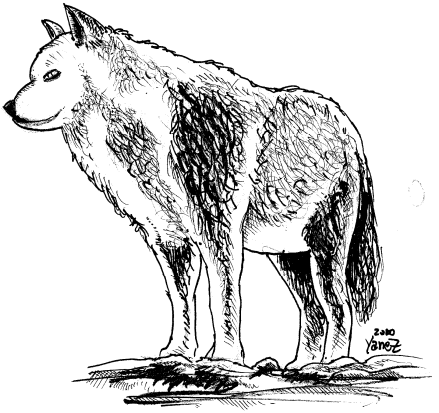
503

Appena ti avvicini alla porta, si ode uno scatto e il pannello scorre all'interno della parete, permettendoti di entrare. Procedi all'interno con i sensi all'erta, pronto a ogni evenienza, ma tutto ciò che si trova in questa stanza è un enorme cassa scura, collegata a un tubo di rame che procede dalla cima del lato destro del macchinario sino alla parete di fronte, sparendo al suo interno.

La superficie dell'enorme cassa è lucida e ricoperta da una sostanza trasparente dall'aspetto viscido, in particolare nei punti di congiunzione degli elementi che la compongono, e sotto di essa il pavimento mostra una sezione più scura, che pare in grado di scorrere di lato. Dal lato opposto trovi un piccolo sportello di vetro, che ti permette di guardare all'interno: non appena lo fai, vieni colto da un brivido di terrore. Il contenitore è pieno di una polvere nerastra che hai già avuto modo di vedere durante la prima tappa della tua scorsa missione, a casa del vecchio sindaco di Festerheim: si tratta di Shragazan, uno dei più potenti esplosivi conosciuti, e qui ce n'è una quantità spropositata. I timori delle Gilde erano giusti. Tremi al solo pensiero di quali danni possa riuscire a causare Ak Durbal con un tale ordigno: devi assolutamente fermarlo.

Pirian ti aveva spiegato che per rendere inerte l'esplosivo bisogna bagnarlo con acqua, ma qui non c'è modo di farlo: il contenitore sembra a tenuta stagna, e l'unico ingresso possibile pare essere il tubo di rame.

Se vuoi provare a staccare il tubo e hai spento il generatore vai al **230**; se non l'hai fatto, ma vuoi tentare comunque, continua al **432**. Altrimenti, torna al **308** e riconsidera le opzioni.



504

"Si attacca stanotte..." esclama uno dei due.
"Ma va'? - rispondi sarcastico - Questo lo sanno anche i sassi! La strategia, mi serve sapere!"
"E a te che importa?" ribatte l'altro, puntando l'asta ancora più minacciosamente.
"Tu devi essere un Mago, vero? Siete tutti un po' lenti..."

La provocazione ha il risultato sperato: il Mago sembra offeso ma l'altro ridacchia di gusto, beccandosi una gomitata in pieno petto dal compagno.

"Prenderemo il passaggio sotto il cerchio delle driadi."
"Il passaggio?"
"Ma sì - risponde l'altro, che sta ancora cercando di riprendere fiato - hanno scavato un cunicolo che lo congiunge a un condotto sotterraneo che giunge fino a Nyrad, credo sbuchi in una bottega..."
"Oh, grazie mille. Finalmente non mi sento più un pesce fuor d'acqua. Ora posso tornare in posizione."

Saluti i due Ulkhan e riprendi la via delle mura; i soldati di vedetta ti fanno trovare aperto il passaggio, e ti accolgono con grande interesse, sperando tu possa rivelare loro qualcosa di interessante. Una volta che anche il generale vi ha raggiunto, dai un rapido ragguaglio di ciò che hai sentito, e Orghoz si complimenta con te per il tuo fiuto e il tuo coraggio. Chiedi al generale se puoi renderti ancora utile in qualche modo, ma questi scuote la testa:

"Devi riposare, in vista di stasera... due forti braccia ci faranno comodo..."

Lo riaccompagni alle mura, e una volta arrivati Orghoz dà ordine a un uomo di accompagnarti in un posto dove poter riposare in vista della battaglia.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Vai al **520**.

505

Non c'è un attimo da perdere: mormori a bassa voce le parole del sortilegio, sperando caldamente che faccia effetto prima che i tre soldati abbiano modo di reagire.

Testa la tua Abilità come di consueto per scoprire se l'Incantesimo abbia effetto, ma in questo caso aggiungi 1 punto in più al risultato dei dadi. Se riesci nel tuo intento vai al **401**, altrimenti al **192**.

506

Segui Tauros lungo le viuzze del villaggio fino a una piccola casetta un po' isolata, con le pareti scrostate e parecchie tegole mancanti. Il ragazzo ti invita a entrare e accomodarti. La villetta è piccola ma accogliente: al piano di sotto si trovano una cucina e una piccola sala, in fondo alla quale

noti l'imbocco di una scala a chiocciola che collega la stanza al piano di sopra. La sola fonte di luce è una lampada a olio posata su un tavolo ingombro di stoviglie e oggetti vari. Tauros ti invita a sederti sull'unica poltrona libera e sparisce per qualche minuto, tornando poi con un panino e un bicchiere d'acqua per entrambi. Dopo aver liberato una piazza del divano posto di fronte alla tua poltrona si siede anche lui a riempirsi lo stomaco. Mangiate in silenzio, poi finalmente Tauros si decide a darti qualche spiegazione su quanto accaduto.

"La nebbia cala sempre all'improvviso, a volte in pieno pomeriggio, altre poco dopo mezzogiorno, ma mai dopo il tramonto del sole. Lo fa per tenerci qui, così nessuno può fuggire..."
"Nessuno ci ha mai provato?"
"Qualcuno sì, ma la maggior parte delle volte poi si ritrovava di nuovo qui, come se avesse camminato in tondo... e qualcuno purtroppo se l'è preso la nebbia..."
"Prima mi hai parlato di qualcuno che può darmi informazioni su questo Maestro del Nulla."
"Mastro Gifuz! È uno dei più anziani del villaggio, arriverà tra poco... sono sicuro che anche gli altri hanno visto che sei arrivato..."

Proprio in quel momento si ode un rintocco alla porta. Tauros va ad aprire e poco dopo ti raggiunge accompagnato da un vecchio dai lunghi e lisci capelli grigi con in pugno un bastone nodoso. Il suo sguardo è pieno di saggezza, però da esso traspare anche una certa diffidenza nei tuoi confronti.

"Così sei giunto... Tauros aveva ragione..."
"In realtà non sono sicuro di..."
"Nessuno giunge alla Città che Scompare senza ragione."

Se sei un Paladino o un Accolito vai al **96**, altrimenti al **303**.

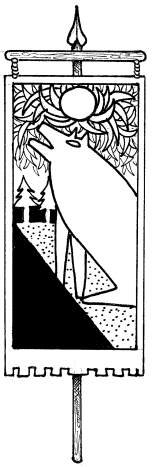
507

Silenzio. L'esercito Ulkhan si dispone in file regolari, ponendo in prima linea un gruppo di soldati armati di asta e vestiti con leggere tuniche di cuoio, dietro ai quali sono posizionati un gruppo di soldati dall'armatura pesante. Dietro di loro, una lunga fila di arcieri pronti a fare fuoco: qualcuno di loro regge torce accese, le cui vampe danzano ritmicamente a seguire il movimento degli Ulkhan. Un grido risuona nella notte:

"Per Durbal e per la rivoluzione!"

Una selva di frecce si abbatte sugli spalti, e qualche uomo si ripara dietro i merli delle mura; cerchi di dare l'ordine di rispondere all'attacco, ma i soldati sembrano in grandissima difficoltà.

Se vuoi provare una sortita con un attacco a distanza, nella speranza di spronare i tuoi, vai al **246**; se preferisci invece restare protetto e attendere la fine del primo assalto vai al **32**.



508

Ti cali lentamente all'interno del misterioso tunnel; ci vuole parecchio tempo per raggiungere il fondo, ma finalmente dopo parecchi metri di discesa i tuoi piedi toccano terra.

Sei sbucato in un cunicolo buio, oltre il quale si estende un corridoio naturale in direzione nord-sud, che termina poco più avanti in una caverna. All'interno della grotta giungono ampi riverberi della luce del sole, che filtra dalla parete rocciosa del soffitto e si irradia sui cristalli che venano la struttura delle rocce circostanti. L'ambiente sembra totalmente vuoto, a eccezione di una roccia di forma triangolare posata sul pavimento al centro della grotta. Sulla superficie della pietra è scavata una piccola conca circolare, all'interno della quale si trova una sostanza granulosa.

Se possiedi una lanterna o una torcia di legno, oppure se sei un Mago e possiedi l'Incantesimo *Sfera di Fuoco* e vuoi provare ad accendere la polvere vai al **142**, altrimenti torna indietro al **206** e scegli un'altra strada. Ricorda che se sei sceso fin qui utilizzando la *Levitazione* ora avrai bisogno di rilanciare l'Incantesimo per risalire.

509

Attaccare direttamente potrebbe rivelarsi un suicidio: la soluzione migliore è cercare di eliminare il ragno gigante da qui. Osservi ancora la figura scura dell'aracnoide da dietro il tuo misero riparo: se ne sta fermo al centro del ponte e continua a fremere nell'attesa che tu ti faccia avanti. Potrebbe rivelarsi un bersaglio molto facile.

Se sei un Mago, conosci l'Incantesimo *Sfera di Fuoco* e possiedi una fialetta di siero del fuoco continua al **317**; se sei un Accolito o un Ladro, possiedi la Caratteristica Speciale *Frecce Infuocate* e una fonte di fuoco (lanterna, torcia ecc.)

vai al **333**; se sei un Guerriero o un Paladino, possiedi la Caratteristica Speciale *Lancio di Pugnali* e una fialetta di veleno, vai al **478**. Altrimenti, vai al **182**.

510

Il pantheon è una imponente struttura di forma circolare, all'interno della quale sono venerati tutti i principali dei di Sirdania. L'interno è costituito da un'unica enorme sala, divisa in molte sezioni laterali dedicate ai singoli dei. Nelle varie cappelle è presente la statua del dio dedicatario, come accade per Moothanan e Shaigan, oppure l'effigie di un suo simbolo: è il caso di Wigga, a cui è dedicata una cappella alla sinistra dell'ingresso principale, e che viene identificata semplicemente con il dipinto di un vaso dorato ricolmo di sidro chiaro, il nettare della pace.

A parte l'eco dei vostri passi, all'interno del pantheon regna il silenzio. Controlli con grande scrupolosità ogni ingresso laterale, ma sono stati tutti sbarrati in precedenza. La tua attenzione cade in particolare su un portone di marmo scuro, su cui è incisa l'immagine di una donna in preghiera.

"Conduce alla cripta sotterranea" ti spiega un anziano soldato.

Se vuoi scendere a controllare la cripta vai al **183**, altrimenti lascia l'edificio proseguendo al **94**.

511

Il negozio dell'erborista è separato dalla strada polverosa da una semplice tendina; non appena la scostate e mettete piede nel piccolo ambiente, un vecchietto alto non più di un metro e mezzo, con occhi a mandorla e due paia di folti baffi bianchi arricciati all'insù emerge da dietro un bancone in

fondo allo stanzino e vi si dirige incontro con in braccio uno scatolone stracolmo di erbe e fialette. Tauros impiega qualche minuto per cercare di tranquillizzare il suo compaesano affinché coi suoi strepiti non attiri troppo l'attenzione, e alla fine il vecchio si tranquillizza e si decide a illustrarvi le bellezze del suo negozio. Dopo alcuni minuti di ricerca riesci ad avere le idee un po' più chiare sugli articoli di maggiori interesse:

FIALA DELL'ENERGIA	8 monete
FIALA DELLA PACE	5 monete
FIALA DELL'AGILITÀ	4 monete
ERBE RIVITALIZZANTI	4 monete ogni dose
SEMI DI BAZIAR	3 monete ciascuno
INFUSO DI PELENIUM	8 monete
NERO DI CHARDOS	6 monete

La fiala dell'energia può far recuperare 10 punti di Resistenza, quella della pace 2 punti di Mana e quella dell'agilità 1 punto di Abilità, il tutto senza mai eccedere dai totali massimi per le tre caratteristiche; di ciascuna purtroppo l'erborista ha solo una copia. Le erbe rivitalizzanti possono far recuperare 4 punti di Resistenza, e l'erborista ne ha a disposizione tre dosi. I semi di Baziar esplodono se sfregati violentemente o se gettati al suolo, e possono servirti come diversivo o come mezzo per accendere la punta delle frecce, se sei un Accolito o un Ladro e sai servirti di frecce infuocate. L'infuso di Pelenium rende temporaneamente più potenti: se lo bevi prima di un Combattimento, per tutta la durata del duello i tuoi colpi causeranno due punti di danno in più. Infine, il nero di Chardos è utilissimo come mezzo di fuga: per servirtene devi semplicemente versare a terra la boccetta, e i tuoi nemici verranno avvolti da una nube di fumo nero che li soffocherà e ti permetterà di fuggire indisturbato.

Se decidi di comprare qualcosa, sottrai il quantitativo di denaro da quello che possiedi e segna gli oggetti comprati sul Registro. Tranne i semi, che possono essere tenuti in tasca e segnati semplicemente nella casella Annotazioni, i prodotti sono tutti oggetti della Sacca. Alla fine delle contrattazioni, torna al **534** e scegli un'altra opzione.

512

L'unica altra strada conduce alla porta esterna che avevi notato in precedenza. Ti avvii lentamente in quella direzione, ma all'improvviso due guardie ti si avventano contro per bloccarti; ti fai strada in qualche modo, ma altri accorrono in loro aiuto, e alla fine sei costretto a soccombere. Vieni trascinato via, spogliato delle tue armi e del tuo equipaggiamento, e rinchiuso in una buia e umida cella. Qualche minuto più tardi, le pareti della cella vengono squassate da una violenta scossa di terremoto: lanciando uno sguardo alla minuscola finestrella della tua cella, scorgi la sagoma di una macchina volante che sfreccia nel cielo, diretta alla capitale. Walhassa cadrà a causa del tuo scarso giudizio.

La tua avventura finisce qui.

513

Procedi di buon passo allontanandoti dalla cittadina; la strada prosegue regolare verso est, procedendo in mezzo ai campi abbandonati. Quando ormai l'abitato di Cortundas è solo un'ombra all'orizzonte dietro di te, avverti un grido di battaglia che ti mette in allarme e fa scalciare il cavallo.

Due omaccioni armati di tutto punto sbucano fuori dai lati della strada e ti si parano di fronte sguainando le spade.

"A quanto pare - esclama uno dei due - il capo aveva ragione... c'era un intruso giù al paese... cosa volevi?"
"Intruso?"
"Silenzio! - sbotta l'altro - Siamo noi che facciamo le domande. Gira il cavallo e seguici, se non vuoi finire nei guai."

Non hai intenzione di farti minacciare da questi due energumeni: salti giù da Petardo con un balzo e ti avventi contro le guardie armate per metterle a tacere:

GUARDIA 1: Abilità 9 Resistenza 14
GUARDIA 2: Abilità 10 Resistenza 14

Per ogni tuo colpo che va a segno, lancia un dado: se ottieni 5 o 6 l'armatura ha parato parte del colpo, e devi ridurre di 2 punti il danno subito dalle guardie. Se riesci a ridurre la loro Resistenza a 3 o meno, puoi proseguire al **36**.

514

Il generale annuisce, ti augura buona fortuna e ti indica la scalinata che porta agli spalti sovrastanti la porta est. Lungo il perimetro della facciata sono stati dislocati una cinquantina di uomini, un misto di soldati dell'esercito e personale della milizia cittadina, muniti di arco e frecce e armati di tutto punto; qua e là sono presenti anche calderoni ricolmi di olio bollente.

Rimani in attesa per un'ora abbondante; nessuno osa fiatare, la tensione è troppo alta. Il battaglione Ulkhan rimane in lontananza finché non calano le ombre della notte, poi inizia a muoversi verso la città, cantando inni di incitamento alla vittoria che raggiungono persino gli spalti, trasportati dalla brezza notturna. A occhio e croce sono almeno un migliaio, ma temi che siano addirittura di più. Una miriade di piccole

luci rossastre punteggia l'oscurità: inizialmente pensi che si tratti di piccole torce, ma quando gli Ulkhan sono abbastanza vicini da scorgerne i dettagli scopri che ti sbagliavi: gli aloni provengono da strani occhiali luminosi che tutti i soldati avversari stanno indossando.

"Visori notturni..." esclama un uomo al tuo fianco, controllando l'efficienza della corda del suo arco.
"Come?"
"Quei marchingegni permettono loro di vedere meglio al buio. Alta tecnologia, pensavo fossero soltanto in fase sperimentale giù alla capitale."
"Ci mancava solo questa..."

Se sei un Accolito vai al **103**, altrimenti al **507**.

515

L'uscio è aperto: oltre di esso si trova un piccolo pianerottolo e una scala di pietra che scende verso il basso, nei sotterranei della magione, alla fioca luce di una torcia agganciata alla parete. Scendi i gradini con cautela, temendo che Trasmoris sia nelle vicinanze, ma fortunatamente non incappi né nel sedicente Maestro del Nulla né in possibili trappole.

Non appena raggiungi l'ultimo gradino ti trovi di fronte un'immagine surreale e grottesca. Esattamente di fronte a te si trova un gigantesco macchinario metallico pieno di leve e pulsanti lampeggianti, dal quale proviene il fastidioso ronzio che avevi avvertito già nell'atrio superiore. Sulla cima della struttura emerge una sorta di camino, da cui spuntano sbuffi di vapore biancastro a intervalli regolari: il fumo viene poi incanalato in un imbuto agganciato al soffitto e convogliato in una fitta rete di tubi e cavi che si dipartono dal soffitto del sotterraneo fino al pavimento.

Il resto dell'ambiente è occupato da una serie di tavoli di metallo scuro, su cui sono adagiati dei corpi inerti, collegati alla rete di tubazioni tramite fili più sottili infilati nelle membra e allungati sul pavimento della stanza come una rete di serpenti assassini. Provi ad avvicinarti al primo tavolo e osservare il cadavere, un uomo sulla trentina: è freddo e rigido, e gli occhi vitrei sono rivolti al cielo come in attesa di un aiuto che non è giunto in tempo, ma il torace è scosso ritmicamente da vibrazioni, le quali sembrano dipartirsi dal punto di attacco del cavo più spesso, in corrispondenza del ventre dell'uomo. In fondo alla sala si trova anche un tavolo vuoto, su cui è posata una calotta metallica.

Non hai idea di cosa stia accadendo quaggiù, ma di qualsiasi cosa si tratti non c'è nulla di buono. Passi qualche minuto osservando il macchinario per capire come funzioni, e alla fine concludi che la leva di accensione dev'essere quella posta sul lato destro, vicino alla parete: purtroppo però non hai modo di tirarla, perché il passaggio è ostacolato dai cavi e dai tavoli, e facendoti strada a forza rischieresti di attirare l'attenzione di Trasmoris. L'unica alternativa che ti sovviene è tagliare il cavo principale, dove si riuniscono i fili provenienti dai vari tavoli, che è agganciato al macchinario proprio a fianco di quella leva.

Se possiedi la Caratteristica Speciale *Lancio di Pugnali* e vuoi provare a troncare il filo vai al **391**, altrimenti non ti resta che tornare nell'atrio. Vai al **171** e fai un'altra scelta.

516

Provi a colpirlo, ma l'operaio è lesto e si tira indietro in tempo: in un attimo accorrono anche gli altri, che ti impediscono ogni via di fuga. Uno di loro ti colpisce alle spalle mentre gli altri ti trattengono, facendoti perdere i sensi. Ti risvegli legato come un salame, rinchiuso in una buia cella dalla quale probabilmente non uscirai mai.

La tua missione termina qui.

517

Non sei abbastanza abile da convincere gli scienziati: uno di loro si affaccia alla tromba di scale e dà l'allarme: in men che non si dica una ressa di sorveglianti armati ti circonda, senza lasciarti alcuna possibilità di scampo.

La tua missione termina qui, a un passo dallo scontro finale.

518

Al centro del campo è collocato un focolare ora spento, attorno al quale sono depositati i resti di cibarie e involti di tela, indubbiamente i residui del pranzo dei soldati. A parte questo, qui intorno sembra proprio non esserci nessuno: non sai se sentirti fortunato o estremamente in pericolo... Improvvisamente noti un soldato uscire da una tenda alla tua destra, scuotendo la testa e borbottando tra sé: ti nascondi tra i padiglioni cercando di non farti notare, ma l'uomo sembra talmente furente che non si accorgerebbe di te nemmeno se gli sbattessi addosso. Si avvia verso il campo di allenamento dai suoi compagni e ti lascia da solo nella tua esplorazione.

A parte la tenda da cui è uscito il soldato, a prima vista sono solo due i padiglioni in cui puoi provare a entrare: una di colore rossastro, alla tua sinistra, pare semiaperta e dal suo

interno giunge chiaramente il rumore pesante di qualcuno che russa. Inoltre poco avanti, in fondo al campo, è collocata la tenda dorata che avevi notato dalla collinetta prima di scendere nell'accampamento, ma per entrarvi dovrai per forza uscire allo scoperto ed essere colto di sorpresa dagli Ulkhan.

Se vuoi entrare nella tenda a sinistra vai al **67**; se scegli quella più vicina alla tua destra vai al **465**; se vuoi provare a raggiungere la tenda dorata, vai al **392**.

519

Ti nascondi dietro il tavolo, attendendo che l'uomo torni indietro, e non appena ti passa di fianco gli balzi addosso per metterlo fuori combattimento:

TECNICO: Abilità 8 Resistenza 16

Puoi aggiungere 2 alla tua Forza d'Attacco per il primo scontro. Se riesci a ridurre la sua Resistenza a 5 o meno, vai immediatamente al **334**.

520

Vieni accompagnato in una caserma, dove ti viene affidata una piccola stanza un po' umidiccia, ma abbastanza confortevole da permetterti di riposare. Un soldato ti raggiunge mezz'ora più tardi per portarti il pranzo, che consumi con grande piacere, e poi ti stendi sul letto, prendendo rapidamente sonno. Vieni svegliato nel pomeriggio dallo stesso soldato, che ti fa sapere che il generale ti vuole alla riunione del consiglio di difesa.

Lancia un dado e aggiungi 6: puoi recuperare un pari quantitativo di punti di Resistenza. Vai al **233**.

521

L'esplosione è micidiale: il mostro ha appena il tempo di lanciare un urlo prima di essere travolto dalle fiamme e dalle macerie del ponte di pietra. Un boato assordante scuote le profondità dei Monti Whyred, mentre l'antico monumento crolla nella valle sottostante, trascinando con sé l'Yglob, che sibila ancora di rabbia e dolore.

Ti rialzi un paio di minuti più tardi, un po' intontito e sporco di cenere, terra e frammenti di pietra grigiastra. Di fronte a te si estende solo la desolazione: il sentiero è crepato in più punti, le rocce circostanti sono franate interrompendone il percorso, e del ponte rimane ben poco: la sezione centrale è crollata, e le due estremità, ancora sorrette da brandelli delle antiche fondamenta, sembrano essere sul punto di scivolare da un momento all'altro. Cadi in ginocchio disperato: hai pagato a caro prezzo il tentativo di eliminare la bestia, e ora non hai modo di proseguire nel tuo viaggio.

Raccogli le tue cose e riparti alla svelta proseguendo a ritroso lungo il passo Dhul; cammini per tutta la notte, incurante del freddo e dei pericoli della montagna, continuando a inciampare sul sentiero accidentato, ma alla fine desisti, e crolli a terra in lacrime: non potrai mai raggiungere in tempo il bosco di Gaum per prendere l'altra strada, non c'è più alcuna speranza di giungere a Ismanias in tempo.

La tua missione si conclude tristemente qui.

522

Procedere diventa sempre più faticoso a ogni passo; tu e Yanus vi fate strada menando colpi di coltello ai rami più fastidiosi, e varie volte rimanete incastrati nei cumuli di erbacce rischiando di ferirvi. In più occasioni hai modo di osservare le tracce di un antico sentiero, di cui resta ancora

qualche pietra spezzata a segnare una sorta di cammino nel mezzo della vegetazione. Seguite la strada per qualche minuto, finché non avvertite un sommesso parlottare: a quanto pare non siete soli sull'isola.

In caso tu voglia tornare alla nave e riprendere il viaggio al **424**; se hai intenzione di scoprire cosa stia accadendo continua al **73**; se vuoi provare ad aggirare la zona da cui provengono i rumori e continuare l'esplorazione vai al **381**.

523

Quando giungi di nuovo al villaggio trovi una calca di gente in festa: non appena si diffonde la notizia della tua impresa, vieni portato in trionfo come un eroe, e la gente si riversa nelle strade cantando il tuo nome. Gifuz ti corre incontro con le lacrime agli occhi:

"Hai ridato una speranza a questa gente... sei veramente un campione degno dei più grandi onori!"

La gente della Città che Scompare decide di farti dono di un sacchetto pieno di monete d'oro: vorrebbero darti di più, ma è tutto ciò che possono donarti per l'impresa che hai compiuto. Molti cercano di convincerti a restare qualche giorno a festeggiare, ma sai che una missione ancora più difficile ti attende, e dopo pranzo comunichi a Mastro Gifuz la tua intenzione di ripartire. L'anziano saggio e gli altri membri del villaggio accettano la tua decisione, e ti lasciano tornare a casa di Tauros a raccogliere le tue cose. Ti prepari a ripartire, quando ti sovviene che è da qualche ora che non vedi il ragazzone. Prima di avviarti chiedi a Gifuz dove sia andato, e il vecchio risponde solo con un sorriso che non richiede spiegazioni. Stai per andartene, ma decidi all'ultimo momento di toglierti un dubbio:

"La Pietra dell'Ultima Voce..."
"Chi è puro di cuore legge nella pietra ciò di cui ha bisogno per continuare a vivere sereno. Da anni nessuno osava avventurarsi nei campi per trovare ristoro nella sua osservazione, ma se qualcuno deciderà di restare al villaggio penso che la tradizione riprenderà, e ci sarà sempre qualcuno ad aiutare gli altri a trovare la pace."

Ti congedi e riprendi la via verso est, che ti porterà all'approdo di Sural, ma prima di allontanarti rivolgi un ultimo sguardo in direzione dei campi: scorgi la sagoma di Tauros in mezzo alle file di spighe, vicino alla grande roccia, e ti sembra che stia piangendo di gioia. Speri di tutto cuore che abbia avuto il messaggio che cercava.

Lancia un dado e aggiungi 6: il risultato equivale al numero di monete che ti hanno donato e che puoi sommare alle tue, segnandole sul Registro. Se avevi perduto il pugnale, la cittadinanza te ne regala uno come premio per il tuo coraggio. Recuperi anche 5 punti di Resistenza e 1 di Mana per il riposo durante i festeggiamenti. Vai al **369**.

524

Alla vista di questo disgraziato, che per chissà quali favori ha messo in pericolo la vita di un'intera cittadinanza, fremi di rabbia. L'ira è talmente incontrollabile che ti verrebbe voglia di ammazzare di botte questo inutile soggetto seduta stante ma, cercando di recuperare l'autocontrollo, si fa strada nella tua mente un'idea per incanalare la furia in modo produttivo.

"Le dispiace se provo a convincerlo a collaborare?"

Il generale si volta verso di te un po' perplesso.

"Credi di potercela fare?"

Non rispondi: il tuo sguardo sadico parla più di qualsiasi discorso. Orghoz si limita ad annuire, ed esce dalla stanza, chiudendo la porta dietro le spalle.

Esci pochi minuti dopo, cosparso di chiazze di sudore e con le orecchie tappate per le grida dell'uomo, ma ben felice di ciò che hai sentito.

"Allora?" chiede trafelato il generale, che è rimasto lì fuori ad attenderti.
"Ha parlato di un lungo tunnel sotterraneo che sbuca nella zona commerciale della città. Ne sa nulla?"
"Dovremmo consultare le cartine... se gli abitanti ci aiuteranno, potremmo essere ancora in tempo..."
"È stato un piacere."

Accompagni il generale di nuovo alle mura, pulendo la lama della tua arma mentre cammini al suo fianco. Una volta arrivati, Orghoz dà ordine a un uomo di accompagnarti in un posto dove poter riposare in vista della battaglia.

Vai al **520**.

525

Afferri soltanto la manica del camice: l'uomo riesce a sfuggirti sfilandoselo, e scappa via uscendo da un'altra porta poco distante. D'ora in avanti dovrai agire in fretta e con la massima circospezione, sperando di non aver compromesso i tuoi piani.

Vai al **403**.

Sono passati solamente pochi minuti da quando hai lasciato Tauros, ma ti sembra sia trascorsa un'eternità. Ad ogni passo che compi verso la dimora del Maestro del Nulla la temperatura diviene più bassa e l'atmosfera più soffocante. Raggiungi poco più tardi il portone d'ingresso e ti arresti: improvvisamente dalla campagna spunta la nebbia, che avanza lentamente nella tua direzione. Temi di fare la triste fine dei compaesani di Tauros, ma la nebbia si arresta a qualche metro di distanza, formando attorno a te una cortina circolare che ti nasconde la vista della Città che Scompare, la quale attende il suo destino a poche centinaia di metri di distanza. Dalla bruma biancastra spuntano solo alcune fioche luci provenienti dall'interno dell'abitazione di Trasmoris, scintillanti come occhi ferini nel buio della notte.

Una voce risuona nel vuoto circostante, facendoti sobbalzare:

"Così sei arrivato... ma qui ti fermerai! I miei servitori ti rispediranno da dove sei venuto!"

Un sibilo echeggia nel vento, e d'un tratto due uomini spuntano fuori dalla nebbia, dirigendosi lentamente verso di te. I loro volti sono pallidi come cenci, gli occhi vacui e privi di senno. Noti con orrore che entrambi hanno la testa ricoperta di cicatrici e tagli, da alcuni dei quali cola un disgustoso liquido verdastro. Avanzano all'unisono, passo dopo passo, come se fossero guidati dalla volontà di qualcun altro, protendendo le braccia verso di te. Un'altra risata rimbomba nella nebbia mentre estrai la tua arma e ti prepari a farti largo tra i tuoi avversari:

CADAVERE 1: Abilità 9 Resistenza 13
CADAVERE 2: Abilità 10 Resistenza 11

Per ogni scontro in cui subisci danno lancia un dado: se

ottieni 5 o 6 sei stato spinto in mezzo alla nebbia soffocante, che ti fa perdere altri 2 punti di Resistenza. In caso invece tu riesca a infliggere 3 danni o più a uno dei cadaveri, lancia un dado: se ottieni 1 o 2 il tuo avversario verrà inghiottito dalla bruma, da cui non riemergerà più. Se riesci a vincere il duello vai al **398**.

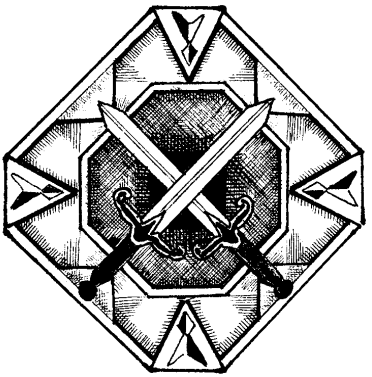
527

Nonostante i tuoi tentativi, l'Incantesimo non ha effetto: tutto ciò che riesci a produrre è uno sbuffo di fumo bianco. Brinhild scoppia a ridere:

"E tu saresti un vero Mago?"

Si sta preparando a sfoderare il proprio contrattacco: devi fermarla in qualche modo.

Vai al **236**.



528

Il dolore è lancinante: ti senti bruciare dall'interno, come se acuminati artigli ti strappassero gli organi e li gettassero in una fornace. Cerchi con tutte le tue forze di resistere, allontanando gli influssi nefasti del demoniaco cristallo, disperdendone il potere, ma le tue forze stanno scemando...

Lancia un dado e aggiungi al risultato i tuoi attuali punteggi di Abilità e Mana. Se il totale è 20 o più vai al **217**, altrimenti al **66**.

529

Ti avvicini di qualche passo nascondendoti tra i cespugli, mentre le due guardie stanno controllando la zona opposta del recinto, e ti arresti a una decina di metri di distanza. La visuale non è perfetta, ma se si avvicineranno un po' dovresti essere in grado di colpirne almeno uno; ti rendi conto che in questo modo perderai l'effetto sorpresa nei confronti dell'altro, ma del resto sai anche che si tratta di nemici addestrati e temibili, che potrebbero metterti in seria difficoltà in un duello corpo a corpo in inferiorità numerica.

I due parlottano per qualche minuto sulla soglia del campo, dopodiché si dividono e uno di loro procede nella tua direzione e si china a pochi metri di distanza per dare un'occhiata a un buco nella recinzione: è il momento propizio! Sfoderi il pugnale, prendi la mira e lo scagli contro il soldato, puntando al collo.

Testa la tua Abilità: se possiedi la Caratteristica Speciale *Lancio Letale* togli 2 al risultato dei dadi, se possiedi la *Maestria* nell'uso delle armi leggere togli ancora 1; in caso invece il tuo punteggio attuale di Resistenza sia 12 o meno aggiungi 2. Se superi la prova vai al **413**, altrimenti al **151**.

Gli Ujter sono riusciti ad allestire una stupenda coreografia a tempo di record. Una volta calato il sole, al centro del villaggio è stata preparata una alta pira di legna secca, ai cui piedi un gruppo di ragazzini ha sparso una polvere verde scintillante; intorno alla pira è stato alzato un recinto quadrato, con un'unica apertura nel lato sud, e dalla parte opposta è stata montata una tenda color smeraldo aperta verso lo spazio recintato.

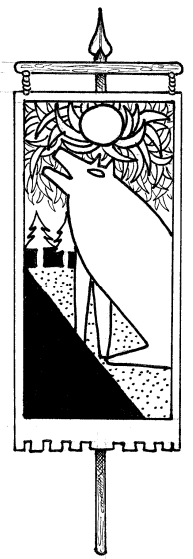
Alla fine dei preparativi, uno a uno i gitani corrono nelle loro tende a cambiarsi, e ne escono accompagnati dalle mogli e dai bambini; tutti portano vesti dai colori sgargianti, e sulla fronte di ciascuno zingaro compare lo stesso simbolo, un occhio azzurro spalancato. Gran parte del gruppo va a sedersi sul prato di fronte al recinto, mentre alcuni procedono invece verso la tenda smeraldo, sparendo dalla tua vista. Ti accomodi anche tu in mezzo al gruppo, e dopo qualche minuto di attesa all'improvviso piomba il silenzio, e una luce abbagliante si accende nella notte. Le note di una canzone iniziano a risuonare, e i gitani rispondono battendo ritmicamente le mani, bisbigliando parole che non comprendi.

Al centro della tenda smeraldo è comparsa una ragazza, vestita con un leggero mantello di seta rossa e con la parte inferiore del volto velata; subito dopo compare una coppia di giovani a torso nudo, che iniziano una danza dai ritmi sempre più elevati, fino a diventare frenetica. La giovane volteggia tra i due compagni con una grazia e un'agilità fuori dal comune, e rimani incantato a osservare la scena, ipnotizzato dalla sua figura.

Lo spettacolo termina qualche minuto dopo in uno scroscio di applausi; a questo punto, i due uomini scompaiono dietro il tendone e la ragazza, rimasta sola sulla scena, avanza in

punta di piedi verso la pira, intonando una melodia nel silenzio della folla, che sembra pendere dalle labbra della giovane. La gitana raggiunge infine la prima fila del pubblico, si china in ginocchio e poi si prostra a terra, senza mai sospendere la sua canzone, e quando si rialza noti che tiene in mano una stretta torcia fasciata alle estremità con un laccio di tela blu; la solleva in cielo e la abbassa con uno scatto fulmineo, e questa prende improvvisamente fuoco, emettendo fiamme azzurre. La danzatrice comincia a roteare la torcia nell'aria con grande maestria, lasciando a bocca aperta gli spettatori, e a un certo punto si immobilizza, fissando il pubblico nella tua direzione: senti i suoi occhi scandagliare le profondità del tuo animo, mentre dietro il velo che le copre la bocca ti sembra quasi di scorgere i lineamenti di un dolce sorriso.

Se possiedi un fazzoletto variopinto vai al **240**, altrimenti al **298**.



531

Il paesaggio torna più vitale con il passare delle miglia; le pietre brulle del passo Dhul lasciano presto spazio a una vegetazione più densa, costituita inizialmente quasi solo da arbusti, poi da piante più alte, i cui fiori inondano di profumo la mattina. Verso mezzogiorno raggiungi la fine della discesa: il sentiero termina in corrispondenza di un piccolo laghetto coperto da foglie e rami trascinati dal vento, da cui si diparte un piccolo ruscello che si inoltra lungo la valle, costeggiato da un sentiero lastricato. Ti fermi sulle sponde per riempire la borraccia e riprendere fiato, dopodiché ricominci il viaggio.

La macchia boscosa su questo fianco delle montagne si presenta molto simile all'altro versante, ma la vitalità della zona è molto maggiore. Verso metà pomeriggio incontri un folto gruppo di persone intente a lavorare nei boschi, che non appena ti scorgono si allontanano a testa bassa, e mezz'ora dopo scorgi la sagoma di alcune villette sparse tra gli alberi. Un unico cartello inchiodato a un albero pendente costeggia il margine della stradina:

CORTUNDAS

Avverti una strana sensazione, come se qualcuno ti osservasse, ma attorno a te apparentemente non c'è nessuno. Con la Sacca in spalla, e l'arma a portata di mano, avanzi lungo la strada per raggiungere il centro abitato.

Vai al **452**.

Qualche minuto più tardi ti raggiunge nel cortile un uomo con una corta barba bianca, che corre appoggiandosi a un bastone: senza dubbio si tratta del protettore della città, il primo ministro esecutivo e braccio destro del duca di Zaix.

"Il duca... cosa è successo al duca?"

Racconti brevemente ciò che hai visto nell'ultima mezz'ora all'uomo, che appare visibilmente frastornato e preoccupato. Alla fine il vecchio si limita ad annuire, e dà mandato a una delle guardie di correre al palazzo notturno del duca e a un'altra coppia di correre nelle cantine, mentre voi potete accomodarvi all'interno ad aspettare. Pochi minuti dopo, mentre sedete nella sala della giustizia, arriva la notizia del ritrovamento del cadavere del duca. Il vecchio si prende la testa tra le mani, maledicendo la sua incapacità; cerchi di fargli coraggio come puoi, sottolineando quanto infidi e loschi siano gli Ulkhan, ma non vuole sentir ragioni.

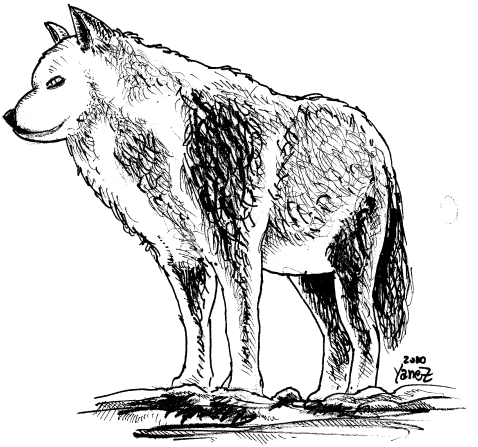
"Il duca era una persona molto schiva; non amava il potere, lo gestiva perché questo era il compito che gli era toccato in sorte... Appariva qui soltanto in circostanze importanti, lasciando a me le incombenze quotidiane. Eravamo abituati a non vederlo per giorni... ma ciò non giustifica la nostra incredibile negligenza..."

Sembra riprendersi in parte solamente quando una soldatessa vi raggiunge per rivelarvi di aver catturato due membri della Gilda dei Ladri che hanno confermato la tua storia, e si sono detti pronti a collaborare pur di aver salva la vita.
"Ti siamo riconoscenti - esclama il vecchio, gli occhi pieni di lacrime e le mani tremanti per la fatica e il dolore, - non fosse stato per te, saremmo caduti sotto l'egida di un potere oscuro. Nel dolore per la morte del nostro buon governatore, rimane un lume di speranza. A questo mondo c'è ancora qualcuno

che crede nella giustizia..."

Il protettore cerca di convincerti a restare per la notte, ma ciò che hai sentito su Nyrad merita tutte le tue attenzioni: devi raggiungere il capoluogo della regione prima possibile. Il vecchio non insiste, ma prima che tu te ne vada ti fa avere una boccetta di pozione rivitalizzante, utile sia come medicinale che per recuperare le energie perdute. Lo ringrazi e lasci il palazzo; torni a prendere Petardo, che sta sonnecchiando ai margini della strada dove l'avevi lasciato, e ti prepari a ripartire alla volta di Nyrad, mentre il sole cala a occidente.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Segna la pozione rivitalizzante tra gli oggetti della Sacca: se la bevi puoi curare una malattia che potresti aver contratto, oppure recuperare 5 punti di Resistenza. Vai al **194**.



533

Piuttosto che rischiare di gettarti nel primo vicolo attirando l'attenzione in un modo non consigliabile e procurando al tuo cavallo uno spavento evitabile, ti limiti a spostarti velocemente sul margine della strada, fin quasi a toccare la facciata degli edifici. La carrozza non accenna a rallentare, e lo spostamento d'aria provocato dal suo passaggio ti scompiglia i capelli; Petardo scalcia un po', atterrito, ma per fortuna riesci a cavartela in qualche modo.

Vai al **259**.

534

La cittadina non ha molto da offrire; la povera gente percorre le stradine qua e là di gran fretta, ma nei pochi negozi che incroci sembra aleggiare una atmosfera di totale sconforto. Tauros ti accompagna tra un vicolo e l'altro offrendoti una valanga di informazioni sugli abitanti della Città che Scompare e sulle varie attività, ma non c'è granché che ti possa interessare. Gli unici posti che ti sembrano degni di un sopralluogo sono quattro: una baracca non lontana dall'abitazione di Tauros, dove ha sede l'erborista del villaggio, la locanda, il negozio del vecchio armaiolo e il tempio del villaggio.

Se vuoi fare un salto dall'erborista vai al **511**; se preferisci recarti dall'armaiolo procedi al **174**; se hai intenzione di visitare la locanda vai al **322**, mentre se la tua destinazione è il tempio continua al **379**. Se decidi di abbandonare l'esplorazione e dirigerti alla villa del Maestro del Nulla vai al **164**.

535

Nel corso del tuo addestramento, i tuoi mentori ti hanno insegnato a incanalare la rabbia e sfruttarla a tuo vantaggio, trasformandoti in una autentica macchina da guerra. Nel corso della precedente missione e della tua strada verso Ismanias hai falcidiato ogni nemico ti abbia fronteggiato, spazzando via ogni ostacolo, mostrandoti un degno fedele di Moothanan, il dio della guerra, supremo protettore della tua patria nel campo di battaglia. Raccogli un profondo respiro e balzi su tuo avversario, scatenando la tua ira, mentre Durbal sfreccia da una parte all'altra per evitare i tuoi colpi, con un'aria quasi divertita.

Lancia per tre volte due dadi: se in una delle occasioni riesci a ottenere la stessa cifra su entrambi i dadi, continua al **138**, altrimenti al **304**.

536

Un bagliore malvagio attraversa il sorriso sarcastico del Maestro mentre soppesa l'ascia fra le braccia muscolose:

"La forza di mille anime scorre nelle mie vene... cosa può ottenere un misero apprendista da quattro soldi contro un vero Paladino? Affrontami, se hai il coraggio, e scopriamo un po' quanto vali!"

MAESTRO DEL NULLA: Abilità 12 Resistenza 30

Il tuo avversario è anch'egli un Paladino, pertanto possiede alcune abilità equivalenti alle tue. È immune all'*Aura di Carisma*, di qualsiasi Livello, ed essendo dotato di *Tempra Muscolare* devi ridurre di 1 punto ogni danno che subirà durante il Combattimento. Nel caso in cui perdessi uno scontro, lancia un dado e consulta la seguente tabella per scoprire cosa accade:

1-2: attacco con l'ascia, calcola il danno normalmente.
3-4: Trasmoris si divincola e ti lancia un pugnale che tiene nascosto nel mantello. Testa la tua Abilità, sottraendo 1 dal risultato dei dadi se possiedi la Caratteristica Speciale *Lancio di Pugnali*: se fallisci il pugnale ti colpisce in pieno, e perdi 1D+3 di Resistenza. Il Maestro del Nulla può avvalersi solo una volta di questo attacco: per le prossime occasioni in cui uscisse 3 o 4 ai dadi calcola il danno normalmente.
5: vieni scagliato all'indietro contro la parete. Perdi 2 punti di Resistenza in più e devi sottrarre 2 alla tua Forza d'Attacco per il prossimo scontro.
6: tenta l'Incantesimo *Ruba Anima*: Testa l'Abilità di Trasmoris, se riesce nel suo intento perdi altri 4 punti di Resistenza, oltre al danno subito nello scontro, e aggiungili alla sua Resistenza.

Se riesci a sconfiggere il Maestro del Nulla vai al **50**.

537

Scontrarsi direttamente con il mostro potrebbe significare morte certa: devi valutare meglio la situazione e cercare in qualche modo di salvare la pelle. Osservi l'Yglob, che ti attende sul ponte con una rabbia famelica: il suo corpo enorme torreggia sulla struttura, occupando per intero la sua larghezza, ma dopo aver studiato con attenzione i suoi movimenti hai modo di notare che fa molta fatica a muoversi di lato: se ti arrampicassi al momento giusto sul corrimano di pietra potresti essere in grado di superarlo e scappare dalle sue grinfie. Un qualsiasi avventuriero non avrebbe speranze, ma tu sei un Ladro, un protetto di Shaigan: se c'è qualcuno che può riuscire in una simile impresa, quello sei tu. Senza pensarci su due volte, parti di corsa lungo il ponte, sperando che la tua tattica vada a buon fine.

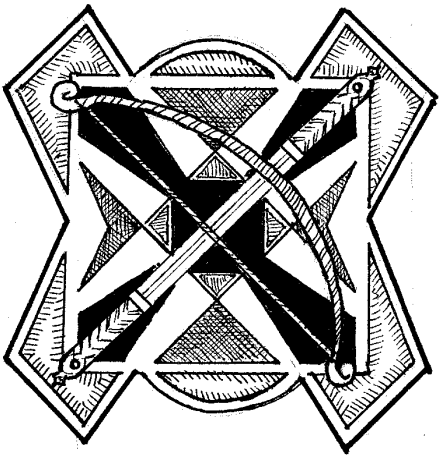
Testa la tua Abilità, aggiungendo 4 al risultato dei dadi; se

possiedi un amuleto a forma di sole puoi ridurre di 1 punto il totale. Se riesci a superare la prova vai all' **85**, altrimenti al **477**.

538

Istruisci un gruppetto di uomini affinché si preparino ad aggirare l'edificio, mentre ti dirigi direttamente verso l'ingresso principale, costituito da una semplice porta scorrevole, la quale risulta essere ancora aperta. Entrate con le armi in pugno, temendo che qualche nemico si nasconda negli angoli bui della struttura, ma il caseggiato risulta invece abbandonato. Molti sacchi di merce devono essere stati trasportati via in fretta e furia, considerata la confusione che regna in molti settori, e intere sezioni del magazzino sono state completamente svuotate nelle operazioni di emergenza. Anche gli uomini del secondo gruppo vi confermano che non hanno osservato alcun movimento sospetto.

Torna al **464**.



La prima parola che ti viene in mente osservando la scena che ti trovi di fronte è "pandemonio". La mente che ha creato tutto ciò soffre indubbiamente di gravi disturbi...

La stanza è completamente vuota, e sul pavimento di pietra è stato disegnato con vernice rossa (o almeno speri si tratti di vernice) uno strano simbolo arcano, simile a una croce uncinata ma dalle forme arrotondate, circondata da una serie di linee guizzanti e ritorte, a formare un disegno così ampio da non riuscire a capire cosa rappresenti. Un singolo raggio di luce penetra da un foro nella tenda che copre l'unica finestra aperta, facendo scintillare la vernice. Le pareti laterali sono totalmente annerite, come se all'interno fosse esploso qualcosa, e in fondo alla stanza è collocato un grosso calderone di rame, in cui sta bollendo un intruglio maleodorante. L'atmosfera è a dir poco irrespirabile.

La donna giace ai piedi del calderone, vestita con una tunica nera. È protesa in avanti sul pavimento, sta bisbigliando sottovoce qualcosa che non comprendi e non pare averti minimamente notato. Estrai l'arma e avanzi in punta di piedi, cercando di evitare di calpestare i disegni, ma improvvisamente la donna torna in sé e si alza in piedi di scatto. Per un attimo credi che il tuo cuore si fermi: è in tutto e per tutto identica ad Hadriana! Gli stessi capelli scuri, lo stesso volto rotondo, la stessa carnagione chiara, persino un paio di occhiali del tutto simile; l'unica differenza sta nel colore degli occhi, che non sono grigi come quelli della tua ospite della notte scorsa, ma azzurri. L'animo di Brinhild però sembra ben diverso: ti fissa con rabbia, mescolando sdegno e irritazione.

"Perché mi interrompi, cittadino?"
"Interrompo cosa, esattamente?"
"Il rito! - esclama la ragazza, indicando il calderone - La

pozione è quasi pronta, riproverò appena smetterà di fumare..."
"E cosa credi di ottenere?"
"Evocare un potente spirito!"
"A quale scopo?"
"Lui... si unirà a noi! Ci darà la forza per vincere la battaglia! Conquisteremo il potere!"
"*Noi* chi?"
"Noi Ulkhan!"

Un brivido ti corre lungo la schiena:

"Non sai quello che stai dicendo..."
"Oh, se lo so! E te lo dimostrerò!"

Da una piega del vestito Brinhild estrae un taccuino di pelle, lo sfoglia rapidamente e si sofferma su una pagina mezza strappata, lanciandoti un sorriso beffardo:

"Vediamo se mi contraddirai ancora dopo esserti divertito con queste!"

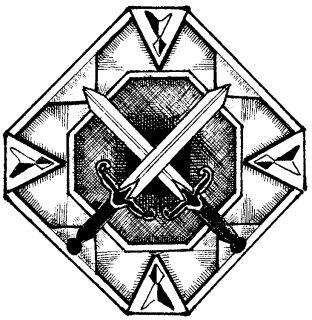
Pronuncia con grande enfasi una formula magica, e dalle dita della sua mano sinistra spuntano piccole vampe di fuoco: distende la mano verso di te, e i dardi infuocati ti si dirigono contro a grande velocità.

Se vuoi provare a scansarli, Testa la tua Abilità, sottraendo 1 al risultato dei dadi se possiedi una zanna di tigre, ma aggiungendo 2 se nella via verso la villa hai dovuto batterti con le guardie; in alternativa puoi provare a bloccare i dardi col sortilegio *Scudo*, Testando la tua Abilità come di consueto per scoprire se l'Incantesimo ha effetto. Qualunque sia la tua scelta, se superi la prova vai al **437**, altrimenti al **134**.

540

Da dietro un cespuglio spunta un mostriciattolo azzurro, che si mette a guardare i tre soldati e lanciare loro una pernacchia. Le guardie si lanciano contro lo spiritello con le spade sguainate, senza più degnarti di uno sguardo, così hai modo di salire indisturbato fino alla villa.

Vai al **410**.



541

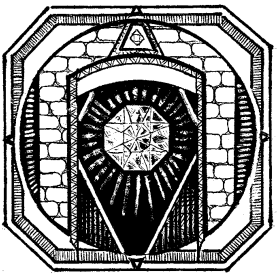
Appena sbuchi sul ponte, una freccia dalla punta infuocata ti sfiora il volto e si perde nel fiume. Il sole sta calando all'orizzonte, ma la sera è illuminata dalle luci di una miriade di fiaccole che costellano la sponda nord del fiume, dove si trovano non meno di trenta uomini armati di archi, che stanno scagliando una selva di frecce contro la *Coccinella*. Solo ora noti una scialuppa con a bordo sei o sette uomini armati che si avvicina pericolosamente alla vostra imbarcazione, con fare più che minaccioso.

Davanti a te si trova Fedora, chinata a osservare l'evolversi della situazione da dietro un cassone metallico. Una freccia cade sul ponte proprio vicino a lei: la donna la raccoglie con un gesto fulmineo e la getta in mare, impedendo il propagarsi di un incendio.

"Qui ci penso io: appena tentano l'abbordaggio li faccio secchi uno a uno! Tu vai ad aiutare Yanus a poppa, avanti!"

Fedora ha ragione. Aspetti il momento propizio e scatti in avanti, correndo sul ponte per raggiungere il timone. Pochi attimi dopo senti il fischio di un dardo che saetta verso di te all'altezza della spalla.

Lancia un dado: se ottieni da 1 a 3 vai al **422**, se invece esce un valore da 4 a 6 vai al **224**.



542

Alla fine i due ti fanno strada aprendo il cancello. Li ringrazi e superi l'ingresso, ma un attimo dopo uno dei due ti ferma.

"Ehi, aspetta un attimo!"

D'istinto, porti una mano al fianco destro del maglione, sotto il quale hai nascosto la tua arma. Il soldato si avvicina e rimane in silenzio qualche istante, poi esclama con un sorriso beffardo:

"Posso dare un'occhiata?"
"A cosa?"
"A tua sorella! - risponde seccato - Al sacco, no? Sono

curioso!"

Posi a terra il sacco, e il soldato lo apre e si butta a rovistare nel suo contenuto; quando estrae un peperone mezzo marcio, sul suo volto si dipinge una smorfia di ribrezzo:

"Certo che la cucina qui va sempre peggio..."
"Eh già - ribatte l'altro - sono finiti i tempi in cui si riusciva a sgraffignare qualche bel dolce..."

Finalmente tornano al proprio lavoro, lasciandoti libero di procedere.

Aggiungi 1 al tuo punteggio di Esperienza. Vai al **378**.

543

Il comandante non ti toglie lo sguardo di dosso, valutando ogni tua minima mossa. Vi muovete lentamente in cerchio, sotto i chiassosi incitamenti dei soldati. Il tuo avversario sembra voler attendere che sia tu a partire per primo all'attacco, e si mantiene in posizione difensiva, con la spada sguainata davanti a sé a protezione della parte superiore del corpo. Improvvisamente però lancia un fischio e si getta sull'erba di lato; uno dei soldati lancia una balestra al proprio capo, che la afferra al volo e fa partire una freccia con una agilità disarmante. Non ti aspettavi questo attacco: ti butti di lato più velocemente che puoi, sperando che il dardo non vada a segno.

Testa l'Abilità del comandante Ulkhan, aggiungendo 2 al risultato dei dadi se la tua Resistenza è 20 o più e togliendo 1 se è 15 o meno. Se fallisce il colpo va a vuoto, e puoi cominciare direttamente il duello: dato che nel primo scontro il comandante non ha la spada in pugno, puoi togliere temporaneamente 2 punti alla sua Abilità. Se invece il lancio

ha successo il colpo va a segno: prima di iniziare il duello lancia un dado, aggiungi 3 e sottrai il risultato dal tuo attuale punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, puoi cominciare il Combattimento:

COMANDANTE ULKHAN: Abilità 10 Resistenza 22

Il tuo avversario è un esperto Ladro. Possiede la Caratteristica Speciale *Attacco Mortale (liv.II)*: se in un qualsiasi momento ottieni 2 o 3 lanciando i dadi per determinare la tua Forza d'Attacco, vai immediatamente al **374**. Possiede anche le Caratteristiche Speciali *Rappresaglia*, grazie alla quale può raddoppiare i danni eventualmente inflitti nei primi due scontri del duello, e *Mano Lesta*. Prima di ogni terzo scontro lancia un dado: se ottieni 6 cercherà di avvalersi di quest'ultima. Per scoprire le modalità di funzionamento di tale Caratteristica leggi la sezione a riguardo nel Regolamento. Non puoi fuggire. Se vinci questo arduo Combattimento vai al **366**.

544

Sollevi la cassetta e la soppesi tra le mani: ha tutta l'aria di essere vuota. Sospinto dalle incitazioni di Yanus sollevi lo sportellino, e all'interno trovi soltanto una moneta d'argento luccicante, con inciso su un lato il volto di una donna sorridente e sull'altro una falce di luna. Non sei un esperto di numismatica, ma non hai mai visto una moneta del genere. La mostri a Yanus chiedendogli se conosca questo conio, ma non fai nemmeno in tempo a terminare la domanda che il mercante balza in piedi saltellando di gioia:

"Che ritrovamento, ragazzo! Un doblone di Ufa! Ce ne sono pochissimi ancora circolanti oggigiorno, e si dice che portino fortuna! Che la dea dell'allegria sia lodata!"

Grazie a questo ritrovamento, per due volte a scelta nel proseguo dell'avventura potrai ignorare una situazione in cui devi Testare la tua Abilità, passando automaticamente al paragrafo successivo come se avessi superato la prova e aggiungendo comunque un punto di Esperienza. Se ora vuoi aprire un'altra cassetta vai al **220**, altrimenti torna alla *Coccinella* e continua il tuo viaggio verso Ismanias andando al **424**.

545

Trascorri un paio d'ore abbondanti alla ricerca di qualche testo che possa darti informazioni utili sulla città, incontrando una vasta serie di volumi di grande interesse: cataloghi di araldica contenenti l'albo genealogico della maggior parte delle più antiche e illustri famiglie del regno, una collezione completa degli *Annali del Regno di Sirdania*, la quale occupa da sola un intero scaffale, vari testi del famoso Waiflus Kanembragh, uno degli storici più controversi del regno, e varie opere sugli usi e costumi delle popolazioni di Sirdania. C'è anche un singolo tomo un po' sgualcito che tratta la storia del regno di Eblis, la Città Sommersa, che ti inonda di ricordi terribili e ancora estremamente intensi.

Ti soffermi un po' di tempo a sfogliare un volume sulle tradizioni di Nyrad, scoprendo però che si tratta più di un'opera sul folklore cittadino che sulla città in sé, e c'è ben poco di interessante. Scopri che per una antica e inusuale legge ogni abitazione della città possiede una cantina, e molte di queste stanze sotterranee sono collegate tra loro, creando una serie infinita di dispute civili sul controllo di determinati tratti di corridoi sotterranei; la situazione è diventata così confusa che molte di queste piccole gallerie sono state murate, per impedire grattacapi alle autorità giudiziarie e prevenire il pericolo di furti. La notizia più

curiosa è sicuramente quella sulla famosa fiera dei cappelli, che si tiene ogni anno il primo venerdì di primavera, ma a parte questo gli elementi che suscitano la tua attenzione sono ben pochi. Sconsolato, rimetti a posto i volumi che hai spostato e lasci la biblioteca, alla ricerca del generale.

Vai all' **84**.

546

Affondi un colpo nel fianco dell'avversario, aprendo un'ampia ferita da cui sgorga un fiotto di sangue che inonda il vestito scuro del comandante supremo degli Ulkhan. Stai per finirlo, ma la Chiave delle Anime manda un improvviso lampo che ti acceca. Mentre cerchi di recuperare la vista e racimolare le ultime energie per sferrare il colpo mortale al tuo avversario, odi un forte urlo:

"Non mi avrai!"

Intravvedi la sagoma di Ak Durbal gettarsi di peso sul timone della macchina volante, e vieni improvvisamente sballottato contro una parete: il pavimento inizia a vibrare con una violenza inaudita, la stessa macchina pare sul punto di distruggersi da un momento all'altro, ma Durbal non pare farci caso, e continua a rimanere imperterrito in piedi al centro della sala comando:

"Siamo giunti a destinazione: Walhassa è vicina, e tra pochi istanti l'ordigno cadrà sulla città dei deboli, radendola al suolo. La vittoria è mia!"

Se in precedenza hai manomesso l'ordigno esplosivo continua al **74**, altrimenti al **362**.

Riesci in qualche modo a resistere al dolore: ti rialzi in piedi e cerchi con lo sguardo Trasmoris, ma il Maestro del Nulla si è volatilizzato. Il grido si dissolve improvvisamente, scomparendo nella nebbia, e rimani solo al centro del cerchio di bruma: pochi istanti dopo anch'essa si dissolve, lasciandoti al cospetto della villa. Attendi qualche minuto, in attesa di un nuovo attacco, ma non accade nulla.

Quando giungi di nuovo al villaggio trovi una calca di gente in festa: vieni portato in trionfo come un eroe, e la gente si riversa nelle strade cantando il tuo nome. Non sei sicuro che tutto questo sia meritato, come hai modo di raccontare a Tauros e Mastro Gifuz, ma la gente del paese la pensa diversamente:

"Nel momento in cui hai sconfitto Trasmoris un'ombra è volata sul villaggio ed è scomparsa all'orizzonte. Il Maestro del Nulla è ancora vivo, ma non abbiamo più nulla da temere nei suoi confronti: ed è tutto merito tuo, figliolo!"

La gente della Città che Scompare decide di farti dono di un sacchetto pieno di monete d'oro: vorrebbero darti di più, ma è tutto ciò che possono donarti per l'impresa che hai compiuto. Molti cercano di convincerti a restare qualche giorno a festeggiare, ma una missione ancora più difficile ti attende, e dopo pranzo comunichi a Mastro Gifuz la tua intenzione di ripartire. L'anziano saggio e gli altri membri del villaggio accettano la tua decisione, e ti lasciano tornare a casa di Tauros a raccogliere le tue cose. Ti prepari a ripartire, quando ti sovviene che è da qualche ora che non vedi il ragazzone. Prima di andartene chiedi a Gifuz se sappia dove sia andato, e il vecchio risponde solo con un sorriso che non richiede spiegazioni. Stai per andartene, ma decidi all'ultimo momento di toglierti un dubbio:

"La Pietra dell'Ultima Voce..."
"Chi è puro di cuore legge nella pietra ciò di cui ha bisogno per continuare a vivere sereno. Per anni nessuno ha osato avventurarsi nei campi per trovare ristoro nella sua osservazione, ma se qualcuno deciderà di restare al villaggio penso che la tradizione riprenderà, e ci sarà sempre qualcuno ad aiutare gli altri a trovare la pace."

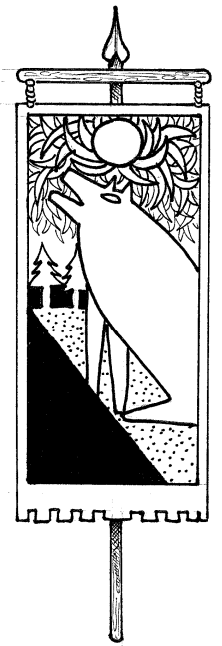
Ti congedi e riprendi la via verso est, che ti porterà presto all'approdo di Sural, ma prima di allontanarti rivolgi un ultimo sguardo in direzione dei campi: scorgi la sagoma di Tauros in mezzo alle file di spighe, vicino alla grande roccia, e ti sembra che stia piangendo di gioia. Speri di tutto cuore che abbia avuto il messaggio che cercava.

Lancia un dado e aggiungi 6: il risultato equivale al numero di monete che ti hanno donato e che puoi sommare alle tue, segnandole sul Registro. Recuperi anche 8 punti di Resistenza e uno di Mana per il riposo durante i festeggiamenti. Vai al **369**.

548

Cammini lateralmente, rimanendo a distanza di sicurezza dal signore degli Ulkhan e continuando a fissarlo dritto negli occhi, senza mai abbassare lo sguardo. Inizialmente i tuoi tentativi paiono non avere effetto, ma basta qualche secondo in più per cominciare a notare un lieve torpore nelle sue pupille; ti avvicini cautamente, sussurrando a Durbal di stare tranquillo, mentre la gemma infernale continua a pulsare sempre più violentemente, investendovi dei suoi raggi nefasti.

Testa la tua Abilità, aggiungendo 3 al risultato dei dadi. Se superi la prova vai al **414**, altrimenti non ti resta che passare a metodi più spicci. Vai al **304**.



549

Il gitano chiude attentamente l'ingresso della tenda, e dopo averti nuovamente invitato a non fare troppo chiasso si concentra per qualche minuto sul liberare la cassa dal peso sovrastante; offri il tuo aiuto, ma ti allontana con un gesto secco, cosa che ti spinge ad assecondarlo senza troppe domande. Alla fine la cassa è finalmente libera: Huty la apre lentamente per fare il minor rumore possibile, e ne estrae alcuni oggetti esponendoli sopra la tela di un sacco vuoto, indicandoti volta per volta sottovoce il relativo prezzo:

SPADA A DUE MANI	9 monete
ASCIA DA GUERRA	8 monete
ALABARDA	8 monete
BASTONE UJTER	7 monete
ASTA	5 monete
BALESTRA UJTER	7 monete
ELMO	6 monete
PETTORALI	8 monete
STIVALI FERRATI	5 monete
SPADA CORTA	5 monete

La spada a due mani è un'arma pesante, così come l'ascia da guerra e l'alabarda, mentre il bastone Ujter è un'arma non convenzionale. L'asta che ti offre il gitano è molto maneggevole e leggera, ed è dotata di un punta d'acciaio: se la usi in Combattimento puoi aggiungere 1 alla tua Forza d'Attacco, ma sfortunatamente a causa della sua fragilità puoi servirtene solamente per quattro Combattimenti, dopodiché sarà inservibile e dovrai gettarla. L'elmo, i pettorali e gli stivali ferrati sono utili per parare gli attacchi dei nemici: se possiedi uno di questi, in caso tu subisca dei danni in duello lancia un dado. Al risultato di 5 o 6 potrai diminuire di un punto l'entità delle ferite subite. A causa del loro peso, puoi comprare uno solo di questi tre oggetti; tieni presente che hanno un'efficacia limitata nel tempo: i pettorali si

romperanno dopo aver neutralizzato otto colpi, l'elmo e gli stivali dopo cinque. La balestra Ujter è molto efficace negli attacchi a distanza, un po' meno se devi sfoderarla prima di un duello corpo a corpo: nel primo caso puoi sottrarre 1 al punteggio indicato dai dadi quando Testi la tua Abilità per colpire, nel secondo invece devi aggiungere 1.

Puoi acquistare ciò che desideri, ricordandoti che hai la possibilità di trasportare soltanto due armi da Combattimento corpo a corpo e una per gli attacchi a distanza. Se compri qualcosa, apporta le necessarie modifiche al Registro.

Se ora vuoi visionare anche gli oggetti magici, se non l'hai già fatto, vai al **461**, altrimenti puoi salutare Huty Goy e andartene dal suo magazzino, procedendo al **243**.

550

Impiegando tutte le forze rimaste, spingi il timone per far virare la macchina, che alla fine si scosta dalla sua traiettoria e si dirige verso ovest, sfrecciando come una meteora verso il lago Sulanwel: mancano meno di trenta secondi all'impatto. Ti lanci contro la parete e abbatti un pannello, aprendo un ampio varco, e ti butti di sotto aprendo il paracadute, che per fortuna non dà problemi. La nave si schianta nelle acque, sollevando una gigantesca onda che si abbatte sulla riva, trascinando via le barche ormeggiate al molo, e poco dopo nel mezzo del lago si leva un fiotto d'acqua che raggiunge il cielo: la cima della torre rossa, l'antico baluardo della stirpe dei Durbal trasformato in macchina volante, è esplosa, trascinando con sé il suo folle creatore e la gemma infernale

che ne è stata ispiratrice e fonte di energia. Vorresti sperare che questo significhi la fine per la Chiave delle Anime, sepolta nel fango del lago Sulanwel, ma qualcosa dentro di te ti dice che non è così.

L'onda d'urto dell'esplosione sbalza il paracadute, deviando la tua discesa verso un giardino alberato, e finisci per schiantarti contro gli alti rami di una quercia; mentre le tue energie stanno scemando, ti pare di udire un sussurro malvagio alle orecchie:

Il male è eterno... Tornerò... E ti avrò!

Ti risvegli in una camera illuminata da una piccola lampada a olio. Hai il braccio destro e il torace fasciati da lunghe bende biancastre, da cui emerge l'alone di una pomata al profumo di menta; sei indolenzito, ma in pochi minuti recuperi la sensibilità di tutto il corpo.

Dalla porta emerge una figura barbuta, che porta una lunga tunica gialla: alla sua mano noti l'anello con il sigillo del potere reale. Sei al cospetto di Jantaag, il reggente di Sirdania. L'anziano nobile si siede su una poltrona a fianco del letto, e ti osserva con occhi lucidi e un sorriso pieno di gioia:

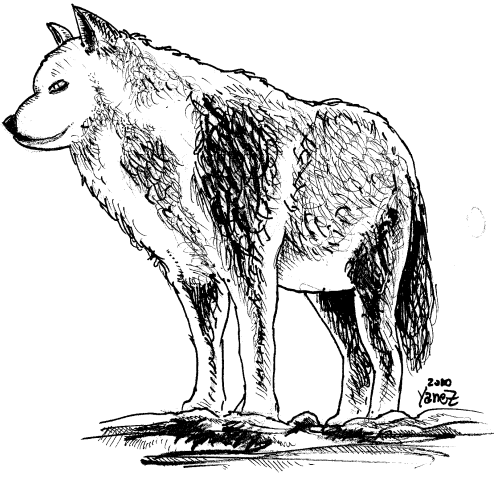
"Ti senti meglio?"
"La macchina volante..."
"È andata distrutta, non ti preoccupare. La capitale è salva."
"Gli Ulkhan... che fine hanno fatto?"
"Morto il loro comandante, sono andati allo sbando. Molti si sono costituiti spontaneamente, altri ancora combattono, ma è solo questione di giorni, alla fine cadranno. Nyrad è una città libera, e le truppe reali hanno già recuperato il controllo di molte altre città."
"È finita..."

"Sì, è finita. Hai compiuto un'impresa fuori dal comune, figliolo: sei l'orgoglio di tutte le Gilde."

Lo ringrazi di cuore. Poco dopo arrivano due valletti, uno con un vassoio pieno di ottime pietanze, l'altro con un sacco contenente il tuo equipaggiamento e le tue armi, fortunatamente ancora intatti. Dopo aver congedato i servitori, il reggente si alza in piedi:

"Posso fare qualcosa per te, mio giovane amico?"
"Solo una cosa, reggente. Ho bisogno di dormire..."

L'anziano aristocratico sorride benevolmente, e lascia la stanza chiudendo la porta alle sue spalle. Dopo tutto ciò che hai vissuto in questi giorni, il riposo è il premio più grande che tu possa chiedere: vuoi tornare in forze il prima possibile, perché sai che da qualche parte, sulla soglia di una piccola abitazione immersa nella campagna, c'è qualcuno che ti aspetta.



Un mondo di avventure dove
Il protagonista sei tu.

libriNOSTRI

Guerriero, Paladino, Ladro, Accolito, Mago:
cinque Gilde, cinque possibili destini.
A quale ti affiderai per combattere il potere
della Chiave delle Anime?

LO SPECCHIO DI EBLIS 1
LA RIVOLTA DEGLI ULKHAN 2

LA RIVOLTA DEGLI ULKHAN

2

soulkey

Guerriero, Paladino, Ladro, Accolito, Mago:
cinque Gilde, cinque possibili destini.
A quale ti affiderai per combattere
il potere della Chiave delle Anime?

In questo libro il protagonista sei tu.
Sirdania è di nuovo in pericolo! Gli Ulkhan, i Lupi Bianchi, hanno dichiarato guerra alle Gilde, e il loro signore, Ak Durbal, minaccia di far saltare in aria Walhassa se non otterrà il potere. Con sprezzante orgoglio, il nobile ha lanciato una sfida a colui che tre anni prima ha salvato il regno dalla minaccia di Mano Nera... tu! Hai solo due settimane di tempo per raggiungere la roccaforte di Ismanias e fermare il suo diabolico piano: dovrai farti strada tra luoghi sconosciuti e teatri di battaglia, guardandoti le spalle da insidie e trappole mortali, senza mai dimenticare che, ancora una volta, il destino del regno dipende unicamente da te!

In questo libro il protagonista sei tu.
Sii l'orgoglio della tua Gilda!

Copertina illustrata da Yanez Servadei
http://www.librogame.net

librogame's LAND

libri NOSTRI